GAME BOY ADVANCE™

LA RIVISTA UFFICIALE

€ 6,00 • OTTOBRE 2003 • SUPPLEMENTO N°2
DI NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE N°18

POKÉMON®

Dagli autori di: Nintendo® LA RIVISTA UFFICIALE

VERSIONE ZAFFIRO

VERSIONE RUBINO

70 PAGINE DI GUIDA COMPLETA!

- Guida passo a passo per finire il gioco.
- Le mappe di tutte le zone della regione di Hoenn.
- Come affrontare il Team Idro e il Team Magma.
- Svelate tutte le aree e gli oggetti segreti.

SPED. IN A. P. - 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI

www.sega-europe.com

Non c'è colonizzazione senza sterminio

Non ci sono risposte senza ricerca

Non c'è futuro senza cooperazione

PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

EPISODE I&II

Sei un Hunter. Affronta in single player orde di alieni mutati per portare alla luce il mistero racchiuso nei più profondi recessi di Raygol.

Modalità cooperativa significa che quattro giocatori possono giocare sulla stessa console e, per la prima volta su GameCube, i giocatori di tutto il mondo possono andare online, formare bande di Hunter e scoprire nuovi modi di giocare... e di morire.

Benvenuto nel futuro. La tua stella è pronta a brillare nel cielo.

VITA DA POKÉMON

Realizzare la Rivista Ufficiale Game Boy Advance, al pari della Rivista Ufficiale Nintendo, porta a confrontarsi con un pubblico decisamente più ampio di quanto non si possa sospettare. I ben informati sarebbero pronti a scommettere la casa sull'età media del "Giocatore Nintendo", che presumono aggirarsi all'interno della fase pre-adolescenziale. Non è così, non solo perlomeno. Per ogni valanga di bambini che con profitto si godono il loro GBA (o il loro GameCube), esiste una fascia di fedelissimi Nintendo che definire "irreprensibile" è riduttivo. Come noi amano Nintendo dagli anni '80, come noi adorano la cosiddetta Nintendo Difference. A nostra differenza, però, è possibile che si lascino avvolgere dai tentacoli del "videogiocare serio". E qui, finalmente direte voi, entrano in gioco i Pokémon. Come noterete nelle prossime pagine, Pokémon Rubino e Zaffiro sono infine giunti anche nelle nostre terre, il Game Boy Advance, ammettiamolo, senza il suo bell'episodio della saga Pokémon era come un figlio senza padre. Ora la famiglia si è riunita, Rubino e Zaffiro sono due titoli splendidi, in grado al tempo stesso di rinverdire i fasti della saga e di svecchiarla. Tutto funziona talmente bene che non ce la siamo sentita di non offrirvi un'autentica perla: la soluzione ufficiale del gioco. Vuol dire che la soluzione è realizzata direttamente da chi Rubino e Zaffiro l'ha concepito e realizzato. Niente male, vero? Peccato che, e qui ci riallacciamo al tema di apertura, qualcuno continuerà a bollare i Pokémon come giochi "per bambini". Posto che non c'è niente di meglio per un gioco che essere definito "bambinesco" (c'è chi dice la stessa cosa di ogni episodio di Mario, in fondo...), è anche vero che Pokémon è un Gioco di Ruolo dalla profondità semplicemente imbarazzante, dalla struttura di gioco tendente al perfezionismo. Ma noi non abbiamo mai fatto finta di nulla. Sappiamo che Pokémon è un gioco per bambini. Certo, perché i bambini giocano meglio di noi grandi.

Mattia Ravanelli
mattia.ravanelli@futuremediaitaly.it

Nintendo
LA RIVISTA UFFICIALE

e-mail mariomagazine@futuremediaitaly.it

Ottobre 2003 • **Supplemento numero 2 di Nintendo La Rivista Ufficiale n°18**

Direttore responsabile Andrea Minini Saldini gorman@futuremediaitaly.it
Senior Editor Claudio Tradardi - claudio.tradardi@futuremediaitaly.it
Deputy Editor Mattia Ravanelli - mattia.ravanelli@futuremediaitaly.it
Corpo redazionale Ugo Laviano - ugo.laviano@futuremediaitaly.it
Grafica e impaginazione Anna Zito
Segreteria di redazione Marina Albertarelli
Hanno collaborato: Carlo Barone, Elisa Leanza, Roberto Magistretti, Gianmarco Zanna

PUBBLICITÀ

Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano, Italy
Tel: (+39) 02.2529161 • **Fax:** (+39) 02.25706378
Direttore commerciale Costantino Cialfi
Traffico Elena Consoli, Lea Dal Zotto, Nicoletta Pappalettera
traffico@futuremediaitaly.it
Agenzie territoriali:
NUEVACOM S.r.l. - Via Dei Verbaschi, 20
00040 S.Palomba (RM)- Tel. 06/71300015 - fax. 06/71301100
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11
80143 Napoli - Tel. 081 7345479 - fax 081 7345075
NEW SPAZIO BLU SRL -Corso Orbassano 132
10136 Torino- Tel. 011-3247617 - fax. 011-350770

EDITORE

Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano, Italy
Tel: (+39) 02.2529161 • **Fax:** (+39) 02.26005520
http://www.futuremediaitaly.it
Amministratore delegato Bernardo Notarangelo
Publishing director Andrea Minini Saldini
Direzione amministrativa Clara Gazzola
Operations manager Dino Bortolossi - dino.bortolossi@futuremediaitaly.it
Fotografo Maurizio Brera
Illustratore Roberto Fiaschi
Stampa Mediagraf S.p.A. - Noventa Padovana (PD)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 MILANO - Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma
Una copia: Euro 6,00
Una copia arretrata: Euro 10,00

Spedizione in abbonamento postale - 45% - art. 2, comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 17 aprile 2002 al n° 238

ASSOCIATO A:
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (**FNET**)

Chairman Roger Parry
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Finance Director John Bowman
Tel +44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

BATH • LONDON • LOS ANGELES • MILANNEW YORK • PARIS • SAN FRANCISCO

POKéMON RUBINO E ZAFFIRO: LA GUIDA UFFICIALE!

Tutti i segreti, la spiegazione passo dopo passo di quello che dovete fare a Hoenn per diventare gli allenatori numero 1!

The Pokémon Company

Recensioni

Sommario

ANNO 1
NUMERO 2

LA GUIDA

Rubino e Zaffiro svelati in ogni loro anfratto, sfida, curiosità. Una soluzione imperdibile.

Tutte le sfide con gli allenatori, tutte le mappe dei percorsi e delle regioni di Hoenn.

Una guida indispensabile agli scontri con i team Idro e Magma.

"Vi sono più cose in cielo
e in terra di quante
non ne sognino...
gli Allenatori!"

POKÉMON RUBINO E ZAFFIRO

★ I due nuovi team avversari (Idro/Magma) ovviamente compaiono a seconda della versione che si sta giocando.

★ Nuovi e vecchi amici-mostri-tascabili, Pokémon Rubino e Zaffiro saprà tenervi impegnati per molti mesi a venire.

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Game Freak
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-4
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Rubino o Zaffiro? Lui o lei? Mudkip, Treecko o Torchic? Dando per scontato che siate passati indenni attraverso queste amletiche fasi preliminari, il 25 luglio 2003 muoverete i primi passi nell'inedito continente di Hoenn. Non vi sarete ancora completamente ambientati, che già vi ritroverete a sgambettare nel terreno incolto sulle tracce di tutti i mostri che mancano all'appello del Pokédex.

"Acchiappali tutti", recita il motto della serie, ed è quello che siete chiamati a fare: il professor Birch sta portando avanti i suoi studi sulle nuove specie di Pokémon, e necessita di validi aiutanti per catturarne il più alto numero di esemplari. Non è un compito facile, ma niente può intimorire i lettori di NRU: sarete proprio voi a farvi carico dell'incombenza!

Rubino e Zaffiro, fedeli alla tradizione dei giochi di ruolo giapponesi, ruotano attorno al viaggio iniziatico del protagonista: l'esigenza di completare la collezione di mostri non è che il pretesto per spingerci a esplorare l'ignoto, e il buon esito delle ricerche è assicurato dalla cooperazione con i nostri più preziosi alleati: i Pokémon. Grazie ai loro poteri ci è possibile raggiungere ogni anfratto di Hoenn, superando gli ostacoli che ci si parano davanti: innanzi tutto dovre-

RUBINO O ZAFFIRO?

Ovvero Goudron o Kyogre? Oltre ai due mostri leggendari ritratti sulle confezioni, ci sono altre 7 specie di Pokémon esclusive di ciascuna versione. E non finisce qui: in Rubino affronteremo il Team Magma, mentre in Zaffiro dovremo vedercela con il Team Aqua (sebbene la trama delle due versioni sia pressoché identica). Se proprio non sapete decidervi, fate come noi e comprateli entrambi!

La caratterizzazione dei mostriciattoli è inimitabile.

Scontri con più allenatori!

'Sta volta hanno messo la scala mobile! e poi dicono che i Pokémon sono sempre uguali.

Parlare con tutti si rivela utilissimo nell'avventura.

mo vedercela con mostri assolutamente refrattari a qualsiasi ipotesi di cattura, e allora potremo ricondurli alla ragione facendoli addomesticare dai nostri Pokémon; gli altri Allenatori, poi, non esiteranno un istante a sfidarci in combattimento, per tacere infine di quegli autentici fenomeni dei Capopalestra… In tutti questi frangenti potremo fare affidamento solo sui Pokémon, e sarà compito nostro condurre i nostri amici tascabili lungo la strada evolutiva che li porterà ad essere sempre più forti e letali.
Durante l'avventura faremo conoscenza con i generosi abitanti di Hoenn, e abbonderanno le occasioni in cui dovremo confrontarci con Allenatori in carne e ossa! Uno dei marchi di fabbrica della serie Pokémon, infatti, è costituito dalla possibilità di scambiare mostri e combattere con altri giocatori grazie al cavo Link, e questo aspetto può essere inquadrato correttamente solo ove si pensi che alcune specie di Pokémon sono esclusive di ciascuna versione del gioco (il che rende obbligatori i trasferimenti di mostri). Il profilo multigiocatore è esaltato altresì dall'inedita funzione di scambio delle registrazioni personali, che di fatto trasforma i nostri amici reali in personaggi digitali che possiamo incontrare nel corso dell'avventura!
Pokédex, Palestre, scambi ed evoluzioni: a quanto pare Rubino e Zaffiro non si impegnano granché per differenziarsi dai loro predecessori. D'accordo, ci sono un centinaio di Pokémon inediti, ma volete dire che tutte le novità si riducano a questo?

IL VELO DI MAYA: L'APPARENZA INGANNA

Sono ormai diversi anni che andiamo a caccia di mostri, e la nostra esperienza ci impedisce di cadere nel ricorrente tranello di Game Freak: siamo consapevoli che l'originalità di un titolo Pokémon non si misura in base al numero di Palestre, di città o, incredibile a dirsi, in base al numero di nuove specie di mostri introdotte. Quando abbiamo a che fare con i Pokémon è necessario rimuovere il velo di tradizione che ci si para di fronte, in modo da portare alla luce del sole la sostanza di un gameplay fatto di oro zecchino e prodigo di innovazioni. E così, mentre lo strato superficiale di Rubino e Zaffiro perpetua i cliché della serie, la loro sostanza profonda se ne discosta con decisione regalandoci una struttura di gioco assai più duttile e intrigante, capace di divertire tutti i giocatori ma suscettibile di regalare le più grandi soddisfazioni solo a coloro che vorranno cimentarsi con il piglio degli studiosi in quella complessa materia che è la pokémonologia.
Per dare conto delle innovazioni di Rubino e Zaffiro dovremo andare ad analizzare il nu-

L'ORIGINE DELLE SPECIE

Parliamo della riproduzione dei Pokémon! Se vi è compatibilità tra due Pokémon (affidati alle cure della solita pensione) è matematico che essi abbiano un cucciolo, il quale apparterrà alla specie della madre ed erediterà una mossa tra quelle del padre. Quando dovrete operare una scelta tra Mudkip, Treecko e Torchic, prima di salvare la partita potreste fare dei tentativi per assicurarvene un esemplare di sesso femminile; vi permetterà di ottenere altri esponenti di quelle specie.

Una serie d'immagini che testimonia la varietà di allenatori di Pokémon presenti in *Rubino* e *Zaffiro*.

La coltura delle pokébacche potrà costituire un sotto "gioco" di grande spessore.

L'ANTICA ERBORISTERIA

Le bacche vegetali collezionate nel gioco sono la materia prima per la creazione dello speciale nutrimento per mostri che ne migliora la condizione in vista dei concorsi di bellezza: i Pokéblock.
Per ottenere tale mangime è necessario cooperare con altri Allenatori in modo da sfruttare al meglio le caratteristiche di particolari macchine miscelatrici. Più alto è il numero di Allenatori che intervengono nell'attività di miscelazione, più elevata sarà la velocità raggiunta dalla centrifuga e migliori saranno le caratteristiche finali del mangime. È molto importante avere a disposizione Pokéblock della migliore qualità, capaci di incrementare il più possibile le condizioni dei Pokémon, poiché i mostri assumeranno una quantità ben determinata di Pokéblock e non uno di più! La colorazione dei Pokéblock ha una connessione diretta con le caratteristiche estetiche sulle quali vanno ad incidere e, siccome i mostri hanno gusti personali in ordine alle differenti colorazioni, sarà bene iscriverli ai concorsi di bellezza relativi alle caratteristiche che possono essere incrementate grazie alla somministrazione dei Pokéblock con la colorazione a loro gradita. Per raggiungere i migliori risultati non dovete far altro che sperimentare tutte le soluzioni possibili, non dimenticando di fare esaminare i vostri Pokémon all'unico personaggio capace di fornire indicazioni precise sui loro gusti.

cleo della loro struttura; quanto segue non è materia trattata nel gioco o nel suo manuale, ma è il risultato delle riflessioni e dell'esperienza che svariati Allenatori hanno maturato nella regione di Hoenn: la padronanza delle particolari regole che esamineremo vi garantirà conoscenze capaci di fare la differenza in tutte le situazioni di gioco, assicurandovi un vantaggio impensabile su tutti gli Allenatori che... non leggono NRU!

IL POKÉMONDO NUOVO

A differenza di quanto avveniva negli episodi precedenti, Rubino e Zaffiro permettono di controllare con maggiore cognizione di causa l'evoluzione dei Pokémon facendo sì che sia possibile plasmarne le caratteristiche secondo precise scelte individuali. Prendiamo per esempio quel gigante di Wailord: la sua dotazione di Punti Salute è impressionante, ma la Velocità lascia a desiderare. Non sarebbe a dir poco stupendo se potessimo migliorare nello specifico proprio la Velocità? Guarda caso, è quello che possiamo fare grazie al nuovo sistema di allenamento inaugurato da Rubino e Zaffiro! Ogni Allenatore può infatti decidere di sviluppare maggiormente una o più caratteristiche a discapito di altre, e per comprendere come ciò avvenga dovete innanzitutto sapere che, ogni qualvolta un Pokémon sconfigge un avversario, guadagna speciali Punti

CIAO MAMMA, SONO IN TELEVISIONE

Oro, Argento e Cristallo avevano la radio e il telefono cellulare, Rubino e Zaffiro hanno la televisione! E le trasmissioni sono incentrate su di noi!

LE POOCHYENE

Nel corso dell'avventura ci imbatteremo spesso nella troupe televisiva di Hoenn. Com'è logico che sia, i due giornalisti sono anche Allenatori provetti...

STATE BOOONI

Tutte le occasioni sono buone per combattere, e figurati se questi due se le lasciano scappare! Ogni volta che li affronteremo dovremo vedercela con mostri sempre più forti ed allenati.

CHE EMOZIONE!

Al termine delle battaglie dovremo sottoporci a un'intervista, e qui entra in gioco l'embrionale sistema di scrittura che ci permette di fornire le risposte più disparate alle loro domande, soddisfacendo tutta la nostra vanità!

MOMENTI DI GLORIA

Di lì a poco la cronaca delle nostre gesta verrà riproposta in televisione, facendo di noi delle autentiche star del piccolissimo schermo (quello del GBA!).

Il casinò è uno dei luoghi più familiari della serie.

La veste grafica non è stata stravolta rispetto al passato.

Allenamento (PA) che vanno a incidere su determinate caratteristiche. Per esempio, battere un Electrike equivale all'ottenimento di 1 PA relativo alla Velocità, Blaziken comporta il guadagno di 3 PA relativi all'Attacco, mentre Koffing ci regala 1 PA relativo alla Difesa. Non mancano Pokémon che attribuiscono Punti Allenamento a più di una caratteristica.
Più alto è il numero di PA guadagnati da una caratteristica, più alto sarà il suo incremento in occasione del successivo passaggio di livello (l'incremento di tutte le altre caratteristiche sarà quello normale, ancorato al livello evolutivo raggiunto). Naturalmente non è possibile accumulare PA all'infinito, dal momento che limiti precisi sono stabiliti per scongiurare questa evenienza: ogni Pokémon può ottenere 510 Punti Allenamento complessivi e non più di 255 per una singola caratteristica.
Con queste informazioni in nostro possesso siamo in grado di condurre la sessione di allenamento del nostro Wailord (o del Pokémon che preferite voi) in due modi: possiamo ignorare tranquillamente quanto detto, ingaggiando combattimenti senza criterio e lasciando che i PA vadano ad accumularsi dove capita, oppure possiamo pianificare con attenzione il percorso evolutivo del mostro. Vediamo un po' come ci si deve comportare qualora si abbia deciso di seguire la seconda strada. Innanzitutto dobbiamo esaminare le caratteristiche di Wailord e scegliere quali sottoporre al "trattamento d'urto". Desiderando concentrare l'attenzione sulla sua Velocità, dobbiamo far sì che Wailord combatta esclusivamente contro avversari i cui Punti Allenamento vadano ad appuntarsi proprio su quella statistica. Consultiamo le Tabelle dei Punti Allenamento (riportate in Pokémon World di questo numero), prendiamo nota dei mostri che fanno al caso nostro e stiamo bene attenti che Wailord abbia a combattere solo contro di essi (eventuali scontri con Pokémon indesiderati andranno evitati con una fuga tempestiva: ricordate che anche un solo PA è in grado di fare la differenza, e sprecarlo in una caratteristica della quale non ci importa nulla è un vero peccato!). Gli scontri mirati dovranno essere ripetuti fino a che Wailord non avrà accumulato il valore massimo di PA ottenibile per una caratteristica, che noi sappiamo essere pari a 255. Il brutto è che non esi-

CHE ORA È?

Prima di partire all'avventura dovremo regolare l'orologio interno del gioco. Peccato solo che non ci sia più la distinzione tra il giorno e la notte... Poco male, non dovremo più sottoporci a levatacce nel cuore della notte!

Specchio Delle Mie Brame

...qual è il Pokémon più bello del reame? Per scoprirlo non dobbiamo fare altro che iscrivere i nostri beniamini ai concorsi di bellezza che si tengono regolarmente nella regione di Hoenn. Si tratta di vere e proprie competizioni, scandite in due fasi, nel corso delle quali ci si deve assicurare il favore del pubblico e del giudice di gara. Le tecniche di lotta apprese da ogni Pokémon sono eseguite per impressionare la platea, tenendo ben presenti le conseguenze positive e negative che possono avere. Sono quattro i campionati nei quali ci si può cimentare, di difficoltà crescente, e le categorie di bellezza ammontano a cinque. I concorsi sono l'innovazione più divertente di Rubino e Zaffiro, poiché garantiscono sfide ancor più impegnative che non quelle dei classici combattimenti tra Pokémon; l'influenza che esercitano sull'evoluzione dei mostri è inoltre di assoluto rilievo, poiché ogni volta che dovremo decidere se far apprendere una determinata tecnica di lotta ad un mostro, dovremo considerare l'utilità che tale tecnica può avere nella prospettiva dei concorsi. In un certo senso è come se Game Freak abbia duplicato in un sol colpo la profondità del gameplay della serie, rendendolo assai più tattico del passato.

★ Pokémon è stato giocato per voi dallo splendido team di NRU!

★ Una bella gita in barca potrebbe riservare molte sorprese.

★ Alcuni nomi italiani sono davvero divertenti.

DIAMO I NUMERI!

386 Pokémon in totale, e solo 202 possono essere catturati in Rubino e Zaffiro. I due nuovi episodi non sono direttamente compatibili con quelli precedenti, e quindi dobbiamo pazientare ancora un poco in attesa che Nintendo scopra tutte le sue carte, spiegandoci come recuperare i 184 elementi che mancano all'appello! Forse servirà a qualcosa il futuro Pokémon Colosseum per GC...

★ Una delle prime fasi di gioco, intrigante nevvero?

★ Ogni pokémon impara nuove mosse e abilità.

★ Ovviamente la traduzione del gioco è ottima.

★ Ah! I capelli albini, che fascino privo di tempo...

stono indicatori che tengano il conto dei punti accumulati, e quindi sta a noi registrarli con attenzione in modo da sapere quando abbiamo raggiunto la fatidica soglia massima. Il medesimo procedimento andrà seguito per dirigere lo sviluppo dell'altra caratteristica il cui valore ci proporremo di massimizzare. Se a un combattimento partecipano più Pokémon, ognuno di loro guadagnerà i suoi Punti Allenamento senza doverli spartire con gli altri compagni. Una volta ottenuto il numero massimo di 510 PA, i Pokémon smettono di accumularli e possono dedicarsi completamente alla raccolta dei Punti Esperienza che li separano dal leggendario livello 100.

LA PAZIENZA, VIRTU' DEI FORTI

Se vi sentite smarriti, di fronte all'elevato numero di combattimenti mirati da portare a termine per controllare nel migliore dei modi le dinamiche dei PA, potete tirare un sospiro di sollievo: nel gioco troverete un oggetto in grado di duplicare i PA guadagnati al termine di ogni battaglia dal Pokémon che ne è portatore. Se a ciò aggiungete che i mostri evoluti assicurano 2 o addirittura 3 PA, potete ben rendervi conto di come una sessione di allenamento mirato duri molto meno di quello che si potrebbe credere.

L'allenamento mirato è la chiave di volta che ci permette di personalizzare al massimo lo sviluppo dei Pokémon, conferendoci maggiori responsabilità e più potere: il nostro Wailord, per ritornare all'esempio che abbiamo fin qui utilizzato, è oggi mediamente più veloce di tutti i suoi simili e non sono rare le volte in cui gli riesce di sferrare il primo attacco del combattimento!

Come avrete intuito, nessuno vi costringe ad assegnare i Punti Allenamento a due sole caratteristiche. Potete invece decidere di suddividerli tra un numero maggiore di esse, o addirittura tra tutte. L'importante è che prendiate coscienza del fatto che siete sempre in grado di organizzare come preferite la contabilità dei Punti Allenamento, per la qual cosa non dovete far altro che munirvi di un po' di pazienza e delle Tabelle PA che NRU vi fornisce. Nelle vostre mani avete un potere immenso, e sta a voi decidere come impiegarlo.

CARATTERI E CARATTERISTICHE

I parametri che entrano in gioco durante lo sviluppo dei Pokémon non si esauriscono nei Punti Allenamento, ma ne coinvolgono numerosi altri che rendono ancora più delicato ed intimo il rapporto che si in-

IL CICLO DELLA VITA

Negli episodi precedenti della saga avevamo già avuto a che fare con le versatili infiorescenze di alcune specie vegetali, e anche in Rubino e Zaffiro possiamo fare affidamento sulle loro portentose caratteristiche.

VIVI planted one FIGY BERRY in the soft, loamy soil.

Cerca
Questa volta non ci limiteremo a raccogliere i doni di Madre Natura, ma dovremo anche provvedere in prima persona alla crescita delle piante. Per prima cosa troviamo una porzione di suolo fertile....

Pianta
La scelta dei semi da piantare non è semplice, poiché ve ne sono ben 43 varietà! Alcune di esse sono molto rare e difficili da trovare, ma per fortuna c'è una simpatica vecchietta che ha l'abitudine di regalarle a chi le fa visita.

Innaffia
Dopo aver messo a dimora i semi sarà buona norma provvedere alla loro annaffiatura, ma state attenti a non esagerare!

Raccogli
Non appena i frutti sono maturi, possiamo raccoglierli ed impiegarli in svariati modi; se non saremo abbastanza rapidi, però, cadranno a terra. Per fortuna di lì a poco daranno spontaneamente vita a nuovi germogli, dai quali fioriranno altre bacche.

Le gare dei Pokémon sono tra le novità più apprezzabili di *Rubino* e *Zaffiro*.

MULTIGIOCATORE, MULTIDIVERTIMENTO
Non c'è quasi bisogno di sottolineare come la modalità multigiocatore sia rimasta uno dei capisaldi del gioco. Fino a quattro Allenatori contemporaneamente possono sfidarsi in scontri all'ultimo Punto Salute, ed è proprio qui che potrete mettere alla prova la bontà delle vostre sessioni di allenamento!

staura tra l'Allenatore e i suoi mostri. Questi ultimi possiedono adesso un proprio carattere, il quale ha riflessi di grande importanza sui valori delle loro caratteristiche.
Si dà infatti il caso che alcuni Pokémon abbiano un'impronta caratteriale neutra, ma per lo più ci ritroveremo a che fare con esemplari il cui carattere ha inclinazioni ben delineate. Giusto per fare pochi esempi, un Pokémon caratterialmente Timido vedrà il suo valore di Attacco ridotto del 10%, ma contestualmente la sua Velocità risulterà incrementata del 10%. Anche un Ingenuo vedrà la sua Velocità aumentata del 10%, ma a farne le spese sarà il suo Attacco Speciale. Il nostro Wailord è un Pokémon... Birichino, che tradotto in numeri significa Difesa aumentata del 10% e Attacco Speciale diminuito del medesimo valore.
In totale ammontano a 25 le classi caratteriali dei Pokémon e tra queste solo 5 sono neutre (non hanno cioè alcuna influenza sul valore delle caratteristiche). Due Pokémon di medesimo genere e livello, nonché appartenenti alla stessa specie, potranno quindi presentare differenze notevoli a seconda del loro carattere. L'introduzione di questa ennesima variabile rende ancora più imprevedibile e magmatico il mondo dei Pokémon, imponendo una maggiore attenzione nella scelta dei mostri da allevare. Infinite combinazioni per infinite possibilità: non avevamo mai sperimentato nulla di simile!

LA GAIA SCIENZA: CORSO DI LAUREA IN POKÉMONOLOGIA
Abbiamo appena scostato quel velo di cui si diceva all'inizio, e già proviamo le vertigini: non potevamo lontanamente sospettare che il gameplay della nostra serie preferita si fosse evoluto in questi termini, degni di una scienza esatta piuttosto che di un semplice videogioco. Probabilmente la più grande sfida dei nuovi Pokémon è rappresentata dalla comprensione e dal dominio delle loro intime meccaniche di gioco, al tempo stesso duttili e severe, razionali e imprevedibili.
Il popolo di NRU ha raccolto la sfida e intende portarla a termine: le osservazioni che precedono rappresentano una porzione infinitesimale, per quanto di fondamentale importanza, delle novità con le quali avremo a che fare. Mese dopo mese, combattimento dopo combattimento, riusciremo ad analizzare le fantastiche gemme di Rubino e Zaffiro in ogni sfaccettatura, contribuendo a fondare e a sviluppare quella scienza della quale tutti noi, redattori e lettori, siamo da oggi gli alfieri: la pokémonologia!

FATTORE N
Collezionismo e strategia in un mondo immenso tutto da esplorare.

GRAFICA
Encomiabile la decisione di non stravolgere il caratteristico stile grafico.

SONORO
Gli effetti risultano ripetitivi, ma la varietà dei temi musicali è assicurata.

TEMPO
In men che non si dica conterete a decine le ore di gioco accumulate.

GLOBALE
Le innovazioni introdotte nelle classiche meccaniche della saga fanno di *Rubino* e *Zaffiro* gli episodi più completi della serie.

Gli APC sono importantissimi, non solo per il trasporto, ma per la capacità di rifornire le altre unità di carburante e munizioni.

La situazione pare a un punto di svolta. Attaccate!

Il design dei menu e dei personaggi stessi è davvero delizioso, in pieno stile Nintendo.

Tra unità simili il primo ad attaccare avrà spessissimo la meglio.

Anche i fieri bombardieri possono essere abbattuti.

"Squadra che vince non si cambia, Nintendo lo ha imparato decisamente bene!"

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Nintendo
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-4
- **1-CART MULTIPLAYER**
  Sì
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"War has never been so much fun", questa citazione d'altri tempi è forse la frase che meglio descrive lo stile che ha caratterizzato Advance Wars. Al di là di un aspetto visivo decisamente "carino", ottenuto tramite opportune rotondità tipiche dei disegni Super Deformed, questo titolo che seguì di qualche mese il lancio del GBA nel 2001, possedeva una profondità strategica quasi unica nel suo genere. Sulla carta il cuore di Advance Wars ricalcava un genere classico, quello degli strategici a turni, e ne utilizzava ampiamente tutte le caratteristiche basilari, come la conquista di risorse o i precisi rapporti di forza che gestivano gli scontri tra le diverse unità. Tuttavia, la vera intuizione geniale derivò dall'introduzione di differenti CO (che potremmo paragonare a generali) che, oltre a variare la forza di determinate categorie di unità, potevano disporre di caratteristiche peculiari e, soprattutto, di un potere speciale in grado di variare le sorti della battaglia.
Naturalmente, Advance Wars presentava un'interpretazione del genere tutta particolare, dove le unità presentavano un totale di punti vita che ne rispecchiavano anche proporzionalmente la potenza di attacco, rendendo fondamentale la comprensione del sistema di danno e le conseguenza che questo aveva sui successivi attacchi che si potevano portare. Quando la fase di attacco di una unità prendeva il via, i danni da lei inflitti venivano conteggiati subito e, se il bersaglio restava in vita, poteva procedere a una fase di contrattacco, il cui impatto era naturalmente soggetto alle per-

Ci godiamo la faccina smorta del nostro ex avversario.

Anche i potenti carri soccombono ai colpi a distanza.

Ed eccoci al supermercato delle unità. Che si prende?

dite sostenute nello scontro precedente. Il gioco, dunque, consisteva nel cercare di attaccare sempre per primi, in modo da sfruttare il vantaggio così ottenuto, avendo cura di considerare i logici rapporti di forza tra le diverse tipologie di unità. Queste ultime spaziavano da fanteria, veicoli terrestri, carri, navi, sottomarini e aerei, differenziando il tipo di attacco tra danno diretto (che prevede un contrattacco) e danno indiretto, rappresentato dal fuoco a lunga distanza di artiglierie e missili, dall'importanza capitale vista la capacità di ridurre l'energia nemica senza rischiare la propria. Perché tanto parlare di Advance Wars? Per un motivo molto semplice: visto quanto bene tutto funzionava, il seguito Advance Wars 2: Black Hole Rising è stato completamente rimodellato sull'originale, condividendone, senza alcuna eccezione, tutte le caratteristiche vincenti. A livello di unità AW2 offre un solo mezzo completamente nuovo, il Neo Tank, mentre sul fronte dei CO le novità sono diverse e tutte decisamente apprezzabili. Prima di tutto, il loro numero è stato notevolmente aumentato: nell'originale solo la Fazione Orange Star disponeva di tre diversi CO, mentre le tre rimanenti ne possedevano solo due. AW2 parifica il bilancio a tre per schieramento, introducendone inoltre altri quattro per l'esercito "malvagio" che rappresenterà il nemico comune di tutta la campagna. Un numero così alto di CO ha richiesto una maggiore varietà nelle loro specializzazioni, prendendo le distanze dalle semplici migliorie in particolari tipologie di unità e aggiungendo altri vantaggi di tipo tattico. A tal proposito ogni CO disporrà di due livelli del suo potere speciale che attingeranno entrambi dalla stessa barra di energia, lasciando al giocatore la decisione di impiegare prima una versione "ridotta" delle sue capacità speciali o attendere più a lungo per sferrare un vero e proprio colpo decisivo. A livello di modalità di gioco AW non presenta particolari novità: potrete decidere di affrontare la lunga campagna, lanciarvi in sfide a se stanti su scenari stabiliti (decidendo però il CO tra quelli che avrete reso disponibili), sfidare fino a tre amici in multiplayer, creare la vostra mappa o recarvi a spendere i punti guadagnati nelle modalità in singolo per accrescere il numero di livelli e comandanti a vostra disposizione. Come accennato, tuttavia, la campagna di AW2 sarà nettamente più interessante di quanto accadeva nell'originale: al posto di dover sempre comandare la Orange Star e rispettivi CO, vi troverete a passare da una fazione all'altra affrontando una lunga serie di missioni a difficoltà crescente, dove vi capiterà anche di poter sfruttare le forze combinate di due o più schieramenti. La particolarità interessante della campagna sarà rappresentata dalla presenza di numerose strutture uniche a esclusivo uso e consumo della Black Hole: giganteschi cannoni capaci di coprire l'intera mappa con il loro raggio di fuoco, mortali laser e mostruose fabbriche di mezzi. E se il gioco originale ricercava la varietà con la composizione delle mappe e i mezzi a disposizione, pur richiedendo sempre l'eliminazione dell'avversario o la cattura del suo quartier generale, AW2 offre decisamente molto di più, sfruttando questo sistema di strutture uniche anche per fornire obiettivi inediti e meno schematici. AW2 riesce perfettamente nell'obiettivo di superare un titolo già di per sé eccellente, non variandone la struttura, ma aggiungendo tanti nuovi elementi.

La cattura degli edifici è l'unico mezzo per aumentare i vostri introiti necessari per acquistare nuove truppe.

Neo-Tank

Se non fosse per le rotondità prorompenti e il gigantesco cannone, il Neo-Tank sembrerebbe uscito direttamente da un'opera di Masamune Shirow, viste le tipiche zampette. Questo mezzo è il sovrano incontrastato del suolo, dove nessuno può reggerne il confronto. Durante la campagna, potrete utilizzarlo solo se prima scoprirete la locazione dei piani del laboratorio segreto dei Black Comet, che sbloccherà una missione extra dove otterrete la facoltà di produrre i Neo-Tank.

FATTORE N
Tanti nuovi CO da provare e una campagna lunga e impegnativa.

GRAFICA
Niente di nuovo, ma non per questo non può dirsi deliziosa e dettagliata.

SONORO
Ogni CO ha la sua musica personalizzata, alcune riprese da AW1.

TEMPO
Una lunga campagna, mappe extra e, naturalmente, il multiplayer…

GLOBALE
Advance Wars 2 è "semplicemente" più grosso del suo predecessore… molto più grosso e ricco di situazioni .

92%

Siete pronti a rituffarvi nel mondo di Golden Sun?

Fortunatamente il tono del gioco a tratti è piuttosto ironico...

Qualcuno si è fatto davvero male...

GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA

"Il mondo di Golden Sun viene travolto dall'esercito dei Pokémon!"

Gli scontri casuali spesso interrompo intempestivamente il ritmo, già piuttosto blando, della narrazione.

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Camelot
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

La saga di Golden Sun sembra destinata, oltre che ad un sicuro successo, a essere accolta con alcune critiche e un certo distacco. In effetti il primo capitolo aveva convinto pubblico e stampa specializzata più per una realizzazione tecnica magistrale (e per il complesso sistema di combattimento), che per una serie di geniali spunti a livello di game design. I più esperti appassionati di GdR fecero notare alcune imperfezioni a livello narrativo e di caratterizzazione dei personaggi, oltre che una manifesta mancanza di inventiva ed originalità. Ma Golden Sun è stato il primo vero gioco di ruolo disponibile per il portatile Nintendo, quindi godeva di una mancanza di alternative. Ora, invece, dopo la pubblicazione di Pokémon Rubino e Zaffiro, il mondo dei GdR è cambiato, e nuovi limiti sono stati settati per quanto riguarda struttura, profondità e caratterizzazione, sebbene Camelot non paia essersene accorta.

L'Era Perduta si inserisce nuovamente nell'ormai angusta nicchia dei tradizionali giochi di ruolo di stampo giapponese, accontentandosi di rappresentarne un solido, godibile e appassionante esponente del genere. La trama del secondo capitolo è un chiaro esempio della classicità del GdR Nintendo: dopo aver accompagnato Isaac ed il suo gruppo di amici in una lunga serie di peripezie, questa volta il giocatore sarà chiamato ad aiutare Felix, impegnato in una estenuante ricerca delle radici della forza magica chiamata Psinergia. Il cambio di protagonista operato da Camelot si rivela una ottima intuizione sia a livello narrativo, sia sotto il profilo pratico, garantendo la possibilità di entrare nel

I Djinn e i loro utilizzi

L'elemento di distinzione di L'Era Perduta, rispetto ai classici GdR, è da ricercarsi nelle funzioni dei Djinn, misteriose e bruttissime creature che hanno la capacità di modificare le caratteristiche del giocatore, di attaccare gli avversari, di guarire e proteggere i protagonisti e, infine, di poter essere sfruttate per evocare alcune divinità...

Ogni Djinn può essere attribuito ad un personaggio specifico, modificandone così le caratteristiche, le statistiche e gli incantesimi.

La funzione più immediata però sarà quella di lanciare queste creature contro gli avversari, sfruttandone la forza e i poteri magici.

Inoltre alcuni Djinn (solitamente quelli con allineamento acquatico) potranno essere sfruttati per recuperare energia o per difendere il proprio team grazie ad un'aura protettiva.

Ma la caratteristica principale rimane quella delle evocazioni: in questo caso il giocatore verrà abbagliato da una serie di effetti speciali, e potrà intravedere sullo schermo i risultati dell'attacco di una furiosa divinità...

Lo stile degli interni è semplicemete delizioso.

mondo di Golden Sun anche a chi non avesse giocato il primo episodio. Purtroppo la trama, nonostante un inizio piuttosto vivace, rallenta ben presto il proprio ritmo, rimanendo impigliata in un susseguirsi di improbabili eventi e di pedanti dialoghi tra i personaggi principali. In effetti si potrebbe obiettare che sia ingiusto richiedere a L'Era Perduta, un titolo decisamente importante nella line-up del GBA ma che non pare abbia le pretese di cambiare lo stile dei GdR, una rivoluzione delle meccaniche narrative. Il problema è che nemmeno sotto il profilo strutturale vi sono spunti innovativi rispetto ai canoni del genere o, addirittura, rispetto all'episodio precedente. La struttura di gioco è mutuata completamente da quella dell'originale, esattamente come l'interfaccia utente, la gestione dei personaggi (e dell'inventario) e l'utilizzo delle magie e dei Djinn. Ci si ritroverà, di nuovo, a visitare una serie di territori, di dungeon e di piccole cittadine, alternando fasi esplorative, organizzazione del proprio party, combattimenti casuali e risoluzione di intricati e cervellotici enigmi. Questi ultimi, fin dalle prime ore di avventura, si presentano come un vero e proprio ostacolo per il giocatore, risultando spesso il classico "collo di bottiglia" in cui risulta facile rimanere bloccati. Inoltre non sempre appare chiaro il filo narrativo degli eventi, e ci si ritrova così a procedere nell'esplorazione in maniera piuttosto casuale. Ma, ovviamente, L'Era Perduta è indirizzato particolarmente ai fan del primo episodio, e per questi ultimi una impennata del livello di difficoltà, appoggiata all'ormai rodata struttura di gioco e finalizzata a raccontare la seconda parte della leggenda dell'Alchimia, non può che essere motivo di gaudio e tripudio, anche perché accompagnata da una splendida realizzazione tecnica. Graficamente il lavoro di Camelot si presenta come uno dei migliori GdR bidimensionali di tutti i tempi, grazie ad un perfetto uso dei colori, a un tratto stilistico semplice e a tratti buffamente immaginifico, a una buona dose di ispirazione e, soprattutto durante i combattimenti, a un generoso dispendio di effetti speciali, rotazioni, zoom ed esplosioni di luce. L'Era Perduta presenta poi alcune piccole migliorie anche sotto il profilo del sistema di combattimento, che questa volta permetterà di abbinare Djinn di elementi diversi e di sfruttare i team di Felix e di Isaac contemporaneamente durante le battaglie. Il problema è che, dopo aver trascorso una trentina di ore per portare a termine il primo capitolo, la prospettiva di passarne almeno altrettante sfruttando una meccanica di gioco che in pratica non cela più nulla da imparare frena gli entusiasmi. La pubblicazione di Pokémon Rubino e Zaffiro assume una connotazione ancora più importante, superando L'Era Perduta sotto il profilo della profondità strutturale e della caratterizzazione dei protagonisti. Ma chi ha lasciato il cuore nelle terre del primo Golden Sun, troverà in L'Era Perduta un eccellente seguito.

In alto sono ben visibili le statistiche dei personaggi.

Gli effetti visivi durante le battaglie rimangono la vera ciliegina sulla torta.

FATTORE N
L'impatto è piuttosto emozionante. Se non avete giocato GS1 però...

SONORO
La qualità delle musiche è inferiore a quella del primo episodio.

GRAFICA
Una resa grafica splendida sfrutta ottimampente le potenzialità del GBA.

TEMPO
Lungo e difficile. Chi ha amato GS lo vivrà minuto dopo minuto...

GLOBALE
Un discreto "secondo episodio", piuttosto che un vero e proprio sequel, ma non convince al 100%...

82%

Sono tante le situazioni in cui vi caccerete...

Ogni frase che si può imparare ha un preciso utilizzo.

Le espressioni sono curatissime e le dimensioni generose degli sprite esaltano il tutto.

HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK

"Da Nintendo la seconda puntata di: Anche i Criceti Piangono..."

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Nintendo
- **EDITORE** Nintendo
- **DISTRIBUTORE** Nintendo
- **GIOCATORI** 1
- **1-CART MULTIPLAYER** No
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Cosa mai potrebbe turbare la tranquilla e spensierata vita di Hamtaro e compagni, se non l'arrivo di un crudele criceto mascherato che minaccia di disseminare la discordia tra i soci della sua clubhouse? E a chi potrebbe toccare se non proprio al piccolo roditore sventare l'imminente minaccia?
Comincia così la caccia di Hamtaro e Bijou, che si mettono sulla tracce dell'insensibile Spat, cercando di far riconciliare tutte le coppie cadute vittime dei suoi scherzi.
Hamtaro Ham-Ham Heartbreak è senz'ombra di dubbio un gioco estremamente semplice, molto immediato e (diciamolo pure) con un livello di difficoltà quasi pari allo zero. Eppure è praticamente impossibile staccargli gli occhi di dosso. Se amate i personaggi "tenerosi", questo nuovo titolo Nintendo rischia di mettere seriamente alla prova la vostra sanità mentale e alzare smisuratamente il livello di zuccheri nel sangue. I tantissimi personaggi presenti sono realizzati con cura quasi maniacale: le sole ham-ham chat sono ben 86, tutte "mosse" diversificate e indispensabili per interagire con i vostri amici e con l'ambiente circostante.

Inizialmente si ha a disposizione un vocabolario piuttosto limitato, ma conversando con gli altri roditori si arricchirà rapidamente per permettervi di effettuare il movimento giusto in ogni diversa situazione.

Le varie missioni e i relativi "enigmi" (parola grossa, eh?) sono di una semplicità disarmante, eppure riuscire a completare il gioco al 100% non è un'impresa da poco, visto che oltre alla meta finale (sconfiggere Spat e riportare l'armonia in ogni dove) ci sono locazioni segrete da sbloccare scovando le relative chiavi, pietre preziose da trovare lucidando insospettabili rocce, oggettistica varia e quant'altro una mente diabolica possa concepire.

Hamtaro Ham-Ham Heartbreak non si discosta in maniera evidente dal precedente titolo della serie Ham Hams Unite disponibile per Game Boy Color, ma la sua ricchezza di minigiochi, situazioni esilaranti e soprattutto i suoi adorabili protagonisti, lo rendono pressoché imperdibile per gli appassionati del genere. C'è anche da dire che, allo stesso tempo, può essere consigliato a chiunque abbia voglia di trascorrere qualche ora spensierata, visto anche il buon game design che sta alle spalle dell'intera avventura dei nostri amici roditori.

FATTORE N
Indubbiamente un'esperienza di gioco divertente, che attirerà i più piccini.

GRAFICA
La sola caratterizzazione dei personaggi vale l'intero gioco.

SONORO
Ogni locazione gode di musiche a tema azzeccate e mai fastidiose.

TEMPO
Per i fan il tempo volerà così in fretta che neanche se ne accorgeranno.

GLOBALE
Paga pegno l'eccessiva semplicità di ogni situazione, ma nel complesso Hamtaro risulta un gioco più che godibile.

c

m

y

k

lucid. sbalz.

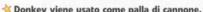
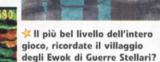
edicola

Il meglio per i videogiocatori

Donkey viene usato come palla di cannone.

Il più bel livello dell'intero gioco, ricordate il villaggio degli Ewok di Guerre Stellari?

Le ambientazioni di gioco sono piuttosto varie e le musiche sanno farsi apprezzare sempre e comunque.

DONKEY KONG COUNTRY

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Rare
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-2
- **1-CART MULTIPLAYER**
  No
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

"Rare fa di nuovo capolino su console Nintendo."

Esistono giochi capaci di trascendere i tempi e i momenti in cui videro la luce. Ne è uno splendido esempio Super Mario World 2: Yoshi's Island, riproposto su GBA come Super Mario Advance 3. Ci sono, poi, altri titoli che estraniati dal loro contesto originario perdono in parte il proprio impatto. Ed è questo il caso di Donkey Kong Country. Nel 1994 il primo grande progetto di Rare per Super Nintendo divenne IL motivo per continuare a sostenere il 16bit Nintendo, piuttosto che iniziare a rimpinzare il porcellino per le imminenti console a 32bit. Nintendo, con il suo N64, era in netto ritardo rispetto alla concorrenza di Sega e Sony, aveva quindi bisogno di un gioco forte che richiamasse l'attenzione sulla sua console ammiraglia. Così fu, tanto che Donkey Kong Country è uno dei titoli più venduti di sempre per SNES, anche grazie a un comparto tecnico che, allora, faceva letteralmente gridare al miracolo. Succede però che gli anni passino, che le partnership si sfaldino e che i giochi tornino a farsi vedere, senza però convincere come in passato. Donkey Kong Country rigiocato oggi su GBA non riesce a suscitare le stesse emozioni di un tempo. Non può più contare su una realizzazione grafica da urlo, dato che il 2D pre-renderizzato e vagamente realistico perde ovviamente il confronto con il livello di dettaglio attuale. Si tratta di un discorso diametralmente opposto rispetto a quello fatto con Yoshi's Island, la cui vena "pittorica" riesce splendidamente a resistere all'età che passa. A onor del vero va anche detto che DKC targato 2003 vede un sensibile regresso tecnologico rispetto all'edizione 1994: meno i colori su schermo, minore la definizione e più incerta la gestione dei livelli di parallasse. Verrebbe da dire che Nintendo ha preso sottogamba una conversione come questa, ma il discorso si scontra frontalmente con tutta una serie di aggiunte che testimoniano invece la volontà della grande N di rendere maggiormente appetibile il gioco. Stiamo parlando, per l'esattezza, di due minigiochi inclusi nell'avventura principale ma godibili, volendo, in qualsiasi momento. Ma anche di una serie di 50 icone nascoste nei livelli di gioco, che rappresentano altrettante mini-illustrazioni, e una modalità per due giocatori dedicata all'avventura, questa presente anche nell'originale. L'essenza di Donkey Kong Country, nonostante i nove anni sulle spalle, non è ovviamente cambiata. Il lavoro Rare-Nintendo verte ancora sui vecchi canoni dei giochi di piattaforme 2D, con sequenze di salti, la richiesta di memoria, tempismo e sincronia, nonché di un occhio sempre attento a cogliere passaggi segreti e bonus infilati chissà dove. Tutto funziona egregiamente e dopotutto l'influenza alle spalle di Rare dei designer Nintendo si sente, dato che il gioco presenta un ottimo level design e difficilmente cade di tono. Altrettanto vero che Donkey Kong Country dice tutto quello che ha da dire nel giro di una manciata di giorni e che il livello di difficoltà non è sempre ben bilanciato, così come l'inventiva non è certo al livello dei "regnanti" di Nintendo. Una conversione poco riuscita dal punto di vista grafico e volenterosa nel comparto delle opzioni di gioco, quindi. Ma gli anni passati hanno messo in luce qualche dubbio in più per quanto riguarda il gioco Rare. Che rimane comunque un gran bel pezzo di software.

FATTORE N
Il buon level design a volte si scontra con qualche passaggio frustrante.

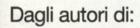
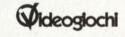
GRAFICA
Qualche colore e qualche livello di parallasse in meno rispetto allo SNES.

SONORO
Forse uno dei giochi meglio riusciti dal punto di vista sonoro su GBA.

TEMPO
L'avventura impegna per qualche giorno, i due minigiochi divertono.

GLOBALE
Un discreto ritorno per lo scimmione Nintendo, ma la conversione non è stata indolore.

84%

VERSIONE ZAFFIRO

TUTTE LE MAPPE, TUTTI GLI SCONTRI, TUTTI I SEGRETI.
BENVENUTI NELLA GUIDA UFFICIALE A...

VERSIONE RUBINO

The Pokémon Company

PASSO DOPO PASSO

Questa lista elenca tutti i punti salienti del gioco, dall'inizio fino alla Lega Pokémon, così aiutandoti a tenere bene in vista i tuoi obiettivi primari. Per tutti gli aspetti secondari dell'avventura, invece, devi consultare la dettagliatissima guida generale. Buona fortuna!

☑ **Spunta gli obiettivi a mano a mano che li raggiungi.**

☐ Regola l'orologio della tua stanza, ad Albanova. (pag 23).

☐ Aiuta il Prof. Birch lungo il Percorso 101. (pag 23).

☐ Ricevi il tuo primo Pokémon dal Prof. Birch, ad Albanova. (pag 23).

☐ Affronta il tuo rivale lungo il percorso 103. (pag 24).

o

☐ Ricevi il Pokédex dal Prof. Birch e 5 Poké Ball dal tuo rivale, ad Albanova.

☐ Ricevi le Scarpe da Corsa da tua mamma, ad Albanova. (pag 23).

☐ Incontra Lino alla Palestra di Petalipoli, ed aiutalo a catturare il suo primo Pokémon. (pag 26).

☐ Sconfiggi lo scagnozzo del Team Idro o del Team Magma che sta cercando di rubare la Merce Devon nel Bosco Petalo, sul Percorso 104 (pag 27).

☐ Ricevi MN 01 (Taglio) alla Casa del Sig. Tagli, a Ferrugipoli. (pag 28).

☐ Sconfiggi il Capopalestra Petra, a Ferrugipoli, per ricevere la Medaglia Pietra e MT 39 (Rocciotomba). (pag 29).

☐ A Ferrugipoli scopri che la Merce Devon è stata rubata. (pag 29).

☐ Sconfiggi il ladro del Team Idro o del Team Magma nel Tunnel Menferro, lungo il Percorso 116, per recuperare la Merce Devon e salvare Peeko (il Pokémon del Sig. Marino). (pag 30).

☐ Riconsegna la Merce Devon al dipendente della Devon Spa, a Ferrugipoli. (pag 29).

☐ Parla con il Sig. Petri, alla Devon Spa di Ferrugipoli, per ricevere la Merce Devon, la Lettera per Rocco e il Navigatore Pokémon. (pag 29).

☐ Sali a bordo della barca del Sig. Marino, sul Percorso 104, e salpa per Bluruvia (pag 27, pag 32).

☐ Sconfiggi il Capopalestra Rudi, a Bluruvia, per ricevere la Medaglia Pugno e MT 08 (Granfisico). (pag 32).

☐ Ricevi MN 05 (Flash) dall'avventuriero nella Grotta Pietrosa, lungo il Percorso 106. (pag 33).

☐ Dai la Lettera a Rocco, nella Grotta Pietrosa del Percorso 106, per ricevere MT 47 (Alacciaio). (pag 33).

☐ Sali a bordo della barca del Sig. Marino, a Bluruvia, e salpa per Porto Selcepoli. (pag 32, pag 36).

☐ Visita i cantieri del Capitano Remo, a Porto Selcepoli, e parla con Timon per la consegna della Merce Devon. (pag 36).

☐ Porta la Merce Devon al Capitano Remo, al Museo Oceanografico di Porto Selcepoli. (pag 36).

☐ Sconfiggi per la seconda volta il tuo rivale lungo il Percorso 110 per ottenere il Detector. (page 48).

o

☐ Ricevi la Bici Cross o la Bici Corsa da Bici Clelio, a Ciclamipoli. (pag 41).

☐ Ricevi MN 06 (Spaccaroccia) nella casa in basso a destra di Ciclamipoli. (pag 41).

☐ Sconfiggi Lino di fronte all'entrata della Palestra di Ciclamipoli. (pag 41).

☐ Sconfiggi il Capopalestra Adriano, a Ciclamipoli, per ricevere la Medaglia Dinamo e MT 34 (Ondashock). (pag 41).

☐ Incontra di nuovo Lino nella casa di Linda, a Mentania (pag 43).

☐ Usa Spaccaroccia per liberare il passaggio nel Tunnel Menferro e ricevi MN 04 (Forza). (p 43 & 30).

☐ Parla con il Sig. Petri a Ferrugipoli per ricevere Condiv. Esp. (pag 29).

- [ ] Incontra i gaglioffi del Team Idro o del Team Magma che bloccano l'accesso alla Funivia Monte Camino, sul Percorso 112, e scopri che gli altri membri del loro Team sono diretti a Brunifoglia. (pag 45)
- [ ] Ricevi MT 43 (Forzasegreta) da un ragazzo che staziona di fronte ad un grande albero del Percorso 111. (pag 45).
- [ ] Visita il laboratorio del Prof. Cosmi a Brunifoglia e parla con il suo assistente per scoprire che Cosmi è andato alle Cascate Meteora con il Team Idro o il Team Magma. (pag 48).
- [ ] Assisti al furto del Meteorite, alle Cascate Meteora. La Funivia Monte Camino riprende a funzionare.
- [ ] Insegui il Team Idro o il Team Magma fino alla vetta del Monte Camino. (pag 51).
- [ ] Sconfiggi il capo del Team Idro o del Team Magma – in cima al Monte Camino – per recuperare il Meteorite (pag 51).
- [ ] Sconfiggi il Capopalestra Fiammetta, a Cuordilava, per ricevere la Medaglia Fiamma e MT 50 (Vampata). (pag 53).
- [ ] Ricevi gli Occhialoni dal tuo rivale, a Cuordilava. (pag 53).
- [ ] Torna a Petalipoli e sconfiggi tuo padre, il Capopalestra Norman, per ricevere la Medaglia Armonia e MT 42 (Facciata). pag 26).
- [ ] Parla con i genitori di Lino, a Petalipoli, per ricevere MN 03 (Surf). (pag 26).
- [ ] Ricevi Monetamuleto da tua mamma, ad Albanova. (pag 23).
- [ ] Incontra di nuovo Rocco lungo il Percorso 118. (pag 54).
- [ ] Sconfiggi il Team Idro o il Team Magma all'Istituto Meteo del Percorso 119 per ricevere Castform dal professore. (pag 56).
- [ ] Sconfiggi il tuo rivale per la terza volta, lungo il Percorso 119, per ricevere MN 02 (Volo). o
- [ ] Ricevi il Devonscopio da Rocco, lungo il Percorso 120.
- [ ] Sconfiggi il Capopalestra Alice, a Forestopoli, per ricevere la Medaglia Piuma e MT 40 (Aeroassalto). (pag 57).
- [ ] Sorprendi il Team Idro o il Team Magma che si dirigono al Monte Pira. (pag 59).
- [ ] Sconfiggi il tuo rivale per la quarta e ultima volta, a Porto Alghepoli, per poter accedere al Centro Commerciale. (pag 64) o
- [ ] Sorprendi il Team Idro o il Team Magma mentre rubano la Sfera Rossa o la Sfera Blu dalla cima del Monte Pira. Ricevi la Sfera superstite e scopri che il Team Magma o il Team Idro si dirige a Porto Selcepoli. (page 62).
- [ ] Parla con il Capitano Remo a Porto Selcepoli e sorprendi il Team Acqua o il Team Magma che ruba il sottomarino.
- [ ] Entra nel Rifugio del Team Idro o del Team Magma a nord-est di Porto Alghepoli, sconfiggi il gaglioffo e assisti alla partenza del sottomarino. (pag 66).
- [ ] Ricevi MN 08 (Sub) da Rocco, a Verdeazzupoli. (pag 70).
- [ ] Sconfiggi Tell e Pat, Capopalestra di Verdeazzupoli, per ricevere la Medaglia Mente e MT 04 (Calmamente). (pag 71).
- [ ] Trova il sottomarino alla fonda nell'Antro Abissale, lungo il Percorso 128. (pag 75).
- [ ] Trova Groudon o Kyogre nell'Antro Abissale e affronta il capo del Team Idro o del Team Magma nella battaglia finale. (pag 77).
- [ ] Incontra Adriano, a Ceneride, ed entra nella Grotta dei Tempi. (pag 79, pag 80).
- [ ] Trova MN 07 (Cascata) nella Grotta dei Tempi. (pag 81).
- [ ] Cattura Groudon o Kyogre nella Grotta dei Tempi, così riportando il clima alla normalità. (pag 81).
- [ ] Sconfiggi il Capopalestra Adriano, a Ceneride, per ricevere la Medaglia Pioggia e MT 03 (Idropulsar). (pag 80).
- [ ] Incontra il Team Idro o il Team Magma al tempio del Monte Pira per ricevere la Sfera Blu o quella Rossa. Restituisci la Sfera al tempio per ristabilire il bilanciamento tra terra e mare.
- [ ] Sconfiggi Lino lungo la Via Vittoria, a Idropoli.
- [ ] Sconfiggi i 5 Allenatori della Lega Pokémon per diventarne il nuovo Campione. (pag 88-89).

GUIDA ALLA CONSULTAZIONE

Ti stiamo per guidare lungo ogni passo del cammino che ti porterà a diventare il nuovo Campione della Lega Pokémon. Nelle prossime pagine troverai tutte le mappe, la localizzazione di tutti gli oggetti e la dettagliata descrizione di tutti gli eventi che ti vedranno protagonista. Studia la guida alla consultazione, prepara il tuo zaino e mettiti in marcia insieme a noi: ti aspetta la più grande avventura della tua vita!

MAPPA DELLA REGIONE

Sulla Mappa della Regione è evidenziata la tua posizione a Hoenn. I rettangoli verdi indicano i villaggi, le città e i Percorsi. I cerchi rossi indicano le isole e le caverne.

CAPOPALESTRA

I riquadri dei Capopalestra riportano dettagli e strategie per sconfiggere tutti i Capopalestra, nonché la planimetria interna di ogni Palestra.

SOLAROSA

1 POZIONE-PROMOZIONE!

2 IL POKéMON-MARKET DI SOLAROSA

POKéMON-MARKET					
ANTIDOTO	100	ANTIPARALISI	200	POZIONE	300
SVEGLIA	250	POKé BALL*	200		

3 CENTRO POKéMON

4 POKéTRACCE RARE?

PERCORSO 103

PRIMO COMBATTIMENTO

1 SCUOLA PER ALLENATORI POKéMON

CAPOPALESTRA PETRA

POKéMON-MARKET			
ANTIDOTO	100	REPELLENTE	350
FUNE DI FUGA	550	SUPERPOZIONE	700
ANTIPARALISI	200	TIMER BALL*	1.000
POKé BALL	200	ATTACCO X	500
POZIONE	300	DIFESA X	550
BIS BALL*	1.000	VELOCITÀ X	350

PREMI:

2 UN LADRO IN LIBERTÀ!

3 DEVON SPA

PIÙ TARDI

IL TUO RIVALE

In diverse occasioni, nel corso dell'avventura, dovrai scontrarti con il tuo amico-nemico. Il suo Pokémon iniziale cambia in accordo con quello che hai scelto all'inizio del gioco.

PIÙ TARDI

Talvolta dovrai tornare in un posto più tardi per ricevere oggetti o per sbloccare determinati eventi. Tutte queste situazioni sono descritte nei riquadri "PIÙ TARDI".

SIMBOLI

Le frecce nere indicano le zone adiacenti che non compaiono sulla mappa.

Centro Centro Pokémon

Palestra Palestra

Market Pokémon-Market

Gare Gare

A

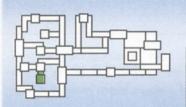
Le lettere nei cerchi neri indicano le connessioni tra due mappe. Se una delle mappe non è riportata nella medesima pagina della guida, troverai indicato anche il numero della pagina relativa.

SUPERGUARDIA

I rettangoli gialli indicano la locazione di un oggetto (che puoi trovare o ottenere da un altro personaggio).

BULLO: CALVIN

I rettangoli bianchi e blu indicano gli Allenatori che puoi sfidare e combattere più di una volta nel corso dell'avventura. A questo proposito controlla il PokéNav alla voce "Allenatori".

I punti esclamativi indicano i luoghi dove incontrerai il tuo rivale, e forniscono strategie sommarie per affrontare il combattimento contro di lui.

ALBANOVA & PERCORSO 101

La tua famiglia è finalmente arrivata a Hoenn. E' stato un lungo viaggio, ma l'accogliente atmosfera di Albanova e la vicinanza della Palestra Pokémon di tuo padre, situata a Petalipoli, ti ripagano di tutte le fatiche. I tuoi vicini, che avranno un ruolo di primo piano nel corso della tua avventura, dimostrano da subito grande simpatia per te. Cosa aspetti? Disfa i bagagli, sistema le tue cose e visita il vicinato!

I Numeri 1 e 2 contrassegnano la tua casa e quella del Prof. Birch se hai scelto il ragazzo come protagonista. Se invece hai scelto la ragazza, devi inverti i numeri 1 e 2.

1 CASA DOLCE CASA

POZIONE | SCARPE DA CORSA | MONETAMULETO | BIGLIETTO NAVE

I Pokémon dell'impresa di traslochi sono indaffarati a scaricare gli ultimi scatoloni. Traslocare è così eccitante! Parla con tua mamma, quindi vai di sopra e regola l'orologio. Accendi il tuo PC e accedi all'Item storage per prelevare una Pozione.
Ogni volta che farai ritorno a casa, nel corso dell'avventura, non esitare a scambiare due chiacchiere con la mamma: si prenderà cura dei tuoi Pokémon, ristorandoli.

PIÙ TARDI Se parli con la mamma dopo aver ottenuto il Pokédex, ti regalerà le Scarpe da Corsa. Torna a trovarla dopo aver sconfitto Norman, tuo padre, per ricevere il Monetamuleto. Non scordare infine di tornare a casa dopo aver conquistato il titolo di Campione della Lega Pokémon: tuo padre ti regalerà il Biglietto Nave.

2 UN'AMICHEVOLE RIVALITÀ

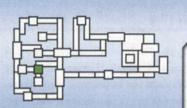
Il tuo vicino (e rivale) sarà di genere opposto a quello del tuo personaggio. Vai a trovarlo e fai le presentazioni del caso!

Ad Albanova ci sono due case identiche. I tuoi vicini, che hanno già appreso molte cose su di te grazie ad alcune chiacchierate con tuo padre, sono ansiosi di conoscerti.

3 SALVA IL PROF. BIRCH

POKéDEX | POKé BALL x5

Dopo aver fatto visita al tuo vicino (Brendon o Vera) dirigiti a nord, verso il Percorso 101. Il Prof. Birch, impegnato in una delle sue gite di studio, è stato attaccato da un Pokémon selvatico e ha bisogno d'aiuto! Scegli un Pokémon tra i tre che si trovano nella borsa del Prof. Birch e combatti il mostro selvatico; ti conviene riflettere bene sulla tua scelta, poiché il Pokémon che sceglierai diventerà il tuo primo mostro personale!

PIÙ TARDI Dopo aver battuto il tuo rivale lungo il percorso 103, torna al laboratorio del Prof. Birch ad Albanova: lo studioso ti consegnerà il Pokédex, mentre il tuo rivale di farà dono di ben 5 Poké Ball.

SOLAROSA

Solarosa sarà anche una piccola città, ma è molto movimentata. Qui, mentre ti dirigi verso il Percorso 103 in cerca del tuo rivale, troverai il primo Pokémon-Market e il primo Centro Pokémon. Non esitare a scambiare due parole con la gente del posto, sempre prodiga di utili consigli per tutti gli Allenatori.

1 POZIONE-PROMOZIONE! POZIONE

Parla con il commesso del Pokémon-Market, che ti regalerà una Pozione. Naturalmente puoi comprare tutte le Pozioni che desideri, così come gli altri strumenti utili per mantenere in salute i tuoi Pokémon.

2 IL POKéMON-MARKET DI SOLAROSA

Visitando il Pokémon-Market di Solarosa puoi fare provvista di alcuni strumenti fondamentali. Purtroppo non puoi acquistare Poké Ball fino a quando il tuo rivale non te ne avrà regalate cinque delle sue.

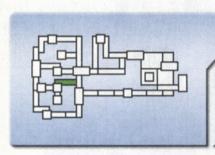
POKéMON-MARKET					
ANTIDOTO	100	ANTIPARALISI	200	POZIONE	300
SVEGLIA	250	POKé BALL*	200		

*Le Poké Ball non appariranno nel catalogo del Pokémon-Market di Solarosa fino a quando non avrai ottenuto le tue prime 5 Poké Ball dal tuo rivale, ad Albanova.

3 CENTRO POKéMON

Il Centro Pokémon è il punto di riferimento per tutte le attività Poké. Dopo aver ottenuto il Pokédex potrai accedere al Club Via Cavo Pokémon; dopo aver visitato il Centro Pokémon di Ciclamipoli, inoltre, ti saranno spalancate le porte del Banco Registro.

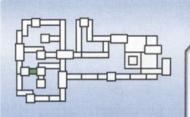
4 POKéTRACCE RARE?

Il Percorso 102 è bloccato da un tizio che sta esaminando quelle che lui crede essere le tracce di un Pokémon rarissimo: fino a quando non avrà finito, non ti lascerà passare. Dirigiti a nord verso il Percorso 103 per incontrare il tuo rivale; dopo averlo sconfitto in combattimento seguilo fino al laboratorio del Prof. Birch. Quando farai ritorno a Solarosa potrai finalmente accedere al Percorso 102.

PERCORSO 103

Trova il tuo rivale, impegnato a studiare i Pokémon lungo il percorso 103. Più tardi, quando potrai usare Surf, sarai in grado di sfruttare il Percorso 103 come scorciatoia per il Percorso 110.

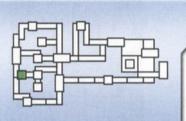
! PRIMO COMBATTIMENTO

TREECKO	LIVELLO 5	TORCHIC	FUOCO
TORCHIC	LIVELLO 5	MUDKIP	ACQUA
MUDKIP	LIVELLO 5	TREECKO	ERBA

Dopo aver salvato il prof. Birch dall'attacco del Pokémon selvatico, troverai il tuo rivale lungo il Percorso 103: non esiterà un istante a sfidarti in combattimento! Osserva la tabella qui sopra per scoprire il Pokémon che dovrai affrontare.

PERCORSO 102

Lungo il Percorso 102 si trovano 4 Allenatori. Cattura subito uno Zigzagoon selvatico: con la sua abilità Raccolta, durante i combattimenti, non mancherà di trovare oggetti utilissimi!

1 BACCHE A VOLONTÀ

Nel suolo fertile del Percorso 102 crescono un albero di Baccarancia e uno di Baccapesca. Raccogli le bacche, ma non dimenticare di ripiantarne due per far crescere di nuovo gli alberi: così facendo ti garantirai nuovi raccolti!

PETALIPOLI

Petalipoli è il primo luogo in cui troverai una Palestra Pokémon e, guarda caso, è proprio la Palestra di tuo padre! Acquista ciò che ti serve al Pokémon-Market e vai a trovare Norman (tuo padre) nella Palestra; un giorno dovrai combattere contro di lui, ma quel giorno non è ancora arrivato...

1 QUESTIONI DI PROFILO

Parla all'uomo che trovi presso il PC del Centro Pokémon: ti chiederà di poter dare un'occhiata al tuo profilo di Allenatore. Combinando in vario modo quattro parole (o frasi) puoi personalizzare il tuo profilo sulla tua Scheda Allenatore; ogni volta che parli con quest'uomo, puoi cambiare a piacimento il tuo profilo.

I colori della scheda allenatore

BRONZO RAME ARGENTO ORO

Il colore della tua Scheda Allenatore sale di grado – da bronzo a oro – a mano a mano che porti a termine gli obiettivi elencati qui sotto. Puoi completarli nell'ordine che preferisci, ma ricorda che non potrai completare il Pokédex o accedere alla Torre Lotta fino a quando non sarai Campione della Lega Pokémon.

- **Diventa Campione della Lega Pokémon.**
- **Completa il Pokédex.**
- **Sconfiggi 50 Allenatori nella Torre Lotta.**
- **Vinci un Fiocco in tutti e cinque i Livelli Master delle Gare Pokémon per diventare il campione assoluto**

2 UNA VISITA A PAPÀ (NORMAN)

Tuo padre è il Capopalestra di Petalipoli, è sarà contentissimo se andrai a trovarlo e gli mostrerai i tuoi Pokémon. Norman sa bene che verrà il giorno in cui dovrete combattere, ma perché tu lo possa affrontare devi allenarti ancora a lungo. Nel frattempo, aiuta Lino a catturare il suo primo Pokémon.

Lino è un ragazzo molto timido e gentile, ma anche un po' malato: per questo i suoi genitori hanno intenzione di mandarlo a Mentania, nella speranza che egli torni in perfetta salute. Aiuta Lino a catturare un Pokémon, in modo che gli faccia compagnia durante il viaggio.

3 I GENITORI DI LINO MN 03 (SURF)

Lino vive nella periferia occidentale di Petalipoli; i suoi genitori gli dedicano tutte le attenzioni possibili, e quando aiuterai Lino a catturare un Pokémon te ne saranno molto grati: anche se al momento non hanno nulla da darti per ricambiare il favore, non mancheranno di ripagare la tua gentilezza quando farai ritorno a Petalipoli.

PIÙ TARDI Dopo aver battuto Norman, fai visita ai genitori di Lino: ti daranno MN 03 (Surf). Una volta che avrai insegnato Surf ad uno dei tuoi Pokémon, sarai in grado di raccogliere due oggetti a Petalipoli.

Numerosi oggetti saranno irraggiungibili (perché posizionati al di là di un fiume o di un lago) fino a quando non potrai usare Surf al di fuori di un combattimento. Dopo aver collezionato la quinta Medaglia, nella Palestra di Petalipoli, potrai usare Surf al di fuori dei combattimenti: sfrutta questa possibilità per perlustrare tutti gli specchi e i corsi d'acqua di Hoenn, e troverai numerosi oggetti rari dei quali non sospettavi neppure l'esistenza!

POKéMON-MARKET

ANTIDOTO	100	POZIONE	300
SVEGLIA	250	REPELLENTE	350
FUNE DI FUGA	550	SUPERPOZIONE *	700
MEGA BALL *	600	ATTACCO X	500
MESS. AGRUME	50	DIFESA X	550
ANTIPARALISI	200	VELOCITÀ X	350
POKé BALL	200		

* Dopo aver collezionato la prima Medaglia, torna al Pokémon-Market di Petalipoli per acquistare gli oggetti appena introdotti nel catalogo.

PIÙ TARDI Dopo aver collezionato le prime 4 Medaglie, torna a Petalipoli per affrontare il custode della quinta: Norman, tuo padre!

CAPOPALESTRA NORMAN

SLAKING	LIVELLO 28	NORMALE
VIGOROTH	LIVELLO 30	NORMALE
SLAKING	LIVELLO 31	NORMALE

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: LOTTA

La Palestra di Petalipoli contiene sette stanze presidiate da altrettanti Allenatori, ognuna delle quali è incentrata su un determinato aspetto dei combattimenti. Controlla l'iscrizione su ogni porta, in modo da sapere in anticipo con quale aspetto avrai a che fare (e rammenta che ogni Allenatore sfrutta un particolare oggetto che migliora determinate abilità dei suoi Pokémon). Dopo aver sconfitto tutti gli allenatori dovrai vedertela con Norman, tuo padre, che è specializzato in Pokémon di tipo Normale; fai grande attenzione alla mossa Facciata, che può essere davvero letale! Per battere Norman è molto utile sfruttare attacchi di tipo Lotta e mosse come Canto, Sonnifero o Attrazione, che metteranno temporaneamente KO i suoi Pokémon.

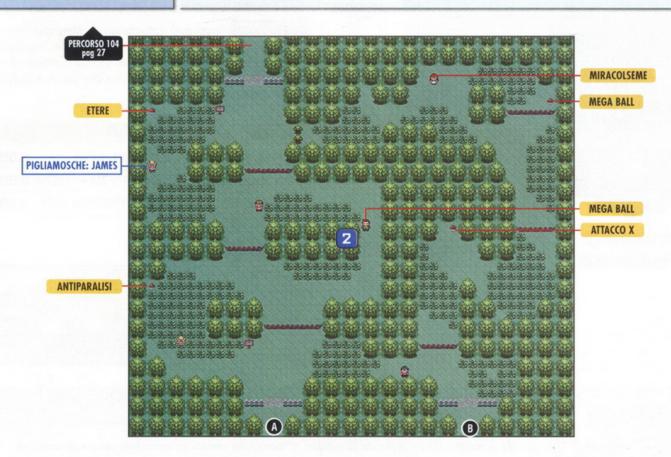
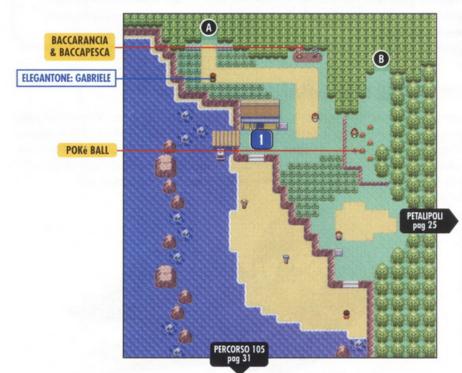
PREMI:

Medaglia Armonia - MT 42 Facciata

Dopo aver sconfitto Norman potrai usare Surf al di fuori dei combattimenti; grazie alla Medaglia Armonia, inoltre, la difesa dei tuoi Pokémon verrà aumentata.

Fino a quando non ti sarai recato alla Palestra di Petalipoli non potrai visitare la casa di Lino o accedere al Percorso 104; per fortuna c'è un Allenatore molto cortese il quale, che tu lo voglia o no, ti condurrà alla Palestra!

BOSCO PETALO & PERCORSO 104

Il Percorso 104 e il Bosco Petalo pullulano di Allenatori e nuovi Pokémon: tieni a portata di mano le Pokéball e preparati a dar battaglia! Dopo aver ottenuto MN 01 (Taglio) a Ferrugipoli e aver sconfitto il Capopalestra Petra, potrai spazzar via gli arbusti che ti precludono l'accesso alla parte destra di Bosco Petalo.

1 IL COTTAGE DEL SIG. MARINO

PIÙ TARDI Dopo che avrai aiutato il Sig. Marino a salvare Peecko, potrai farti portare in barca fino a Bluruvia e a Porto Selcepoli.

2 TEAM IDRO O TEAM MAGMA

All'interno del Bosco Petalo dovrai vedertela con uno scagnozzo del Team Idro o del Team Magma, a seconda che tu stia giocando con Pokémon Versione Zaffiro o Pokémon Versione Rubino.

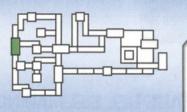
3 FIORAIO VASO WAILMER BACCA (CASUALE)

Il negozio del Fiorista Bel Petalo è il luogo dove puoi apprendere molte cose sulle bacche. Una delle sorelle che troverai all'interno ti darà il Vaso Wailmer, e lo potrai usare per innaffiare i virgulti da cui cresceranno le bacche. La più giovane delle sorelle, inoltre, ti regalerà ogni giorno una bacca scelta a caso (ricordati di andare a trovarla!).

PIÙ TARDI Dopo aver collezionato la Medaglia Dinamo a Ciclamipoli, una donna fuori del negozio del Fiorista Bel Petalo ti darà un'Erbachiara. Non scordare inoltre di far visita al Fiorista Bel Petalo ogni volta che vorrai acquistare piante ornamentali.

NEGOZIO			
PIANTA GRANDE	5.000	BEI FIORI	3.000
PIANTA COLORATA	5.000	PIANTA ROSSA	3.000
PIANTA CHIC	5.000	TROPICPIANTA	3.000

4 DUE CONTRO DUE (GINA & MIA)

Incontrerai la prima coppia di Allenatori sul ponte del Percorso 104. Organizza i tuoi Pokémon in modo che i due prescelti per la battaglia siano i primi due; a questo punto parla con Gina e Mia, e preparati allo scontro. Fai tesoro dell'esperienza che maturerai in questo tipo di sfide, perché da qui in avanti dovrai affrontarne sempre di più.

FERRUGIPOLI

Gli slanciati edifici e le strade illuminate di Ferrugipoli creano un'atmosfera unica nel suo genere. Ferrugipoli è la più grande città che tu abbia visitato fino a ora, ed è la sede di istituzioni quali la Devon Spa e la Scuola per Allenatori di Pokémon. Preparati, perché proprio a Ferrugipoli dovrai affrontare il primo Capopalestra!

1 CASA DEL SIG. TAGLI MN 01 (TAGLIO)

Tempo addietro, quando Ferrugipoli era in espansione, il Sig. Tagli ripuliva i terreni dalle sterpaglie grazie ai suoi Pokémon addestrati con MN 01 (Taglio), facendo così spazio ai nuovi edifici. Il suo lavoro adesso è terminato, e desidera donarti MN 01. Taglio, che per ora non puoi usare fuori dei combattimenti, si rivela essere una mossa di tipo Normale particolarmente potente.

Dopo che avrai sconfitto il Capopalestra Petra, a Ferrugipoli, potrai usare MN 01 (Taglio) fuori dei combattimenti: in questo modo sarai in grado di togliere di mezzo gli arbusti che ti dovessero impedire un passaggio...

2 POKé-BARATTO ATTACCO X

Leandro è molto orgoglioso del nome che ha dato al suo Makuhita (Agata), ma quello che desidera di più al mondo è uno Slakot. Se gliene porterai uno dal Bosco Petalo, Leandro ti proporrà di scambiarlo con il suo Makuhita. Makuhita è un Pokémon di tipo Lotta, e quello di Leandro porta un Attacco X: sta a te scegliere se fare felice Leandro oppure no!

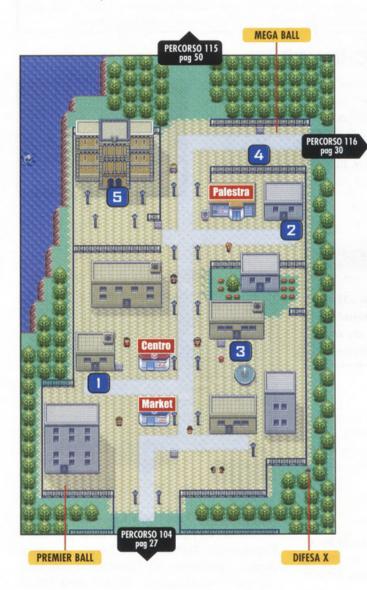
3 SCUOLA PER ALLENATORI POKéMON

RAPIDARTIGLI

Anche gli Allenatori di Pokémon necessitano di un'istruzione adeguata per diventare autentici maestri. Fai tappa alla Scuola per Allenatori Pokémon e scambia due parole con gli studenti: ti insegneranno alcune strategie di basilare importanza; il maestro, dal canto suo, ti regalerà Rapidartigli.

POKéMON-MARKET

ANTIDOTO	100	REPELLENTE	350
FUNE DI FUGA	550	SUPERPOZIONE	700
ANTIPARALISI	200	TIMER BALL *	1,000
POKé BALL	200	ATTACCO X	500
POZIONE	300	DIFESA X	550
BIS BALL *	1,000	VELOCITÀ X	350

* Bis Ball e Timer Ball non appariranno nell'inventario del Pokémon- Market fino a quando non avrai raggiunto il Tunnel Menferro (dove un impiegato della Devon Spa ti regalerà una Bis Ball).

CAPOPALESTRA PETRA

GEODUDE	LIVELLO 14	ROCCIA-TERRA
NOSEPASS	LIVELLO 15	ROCCIA

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: ERBA, ACQUA

La planimetria della Palestra di Ferrugipoli è davvero semplice, e ci sono solo due Allenatori a sbarrarti il cammino che conduce a Petra. Siccome tutti e tre i tuoi avversari sono maestri nell'utilizzo di Pokémon di tipo Roccia e Terra, per assicurarti una vittoria facile non devi far altro che sfruttare mosse di tipo Erba o Acqua contro di loro (questo significa che se come primo Pokémon hai scelto Torchic, troverai le cose un po' più complicate). Un'altra valida opzione, per mettere in difficoltà Petra e i due Allenatori, è quella di mandare in campo Makuhita: è un Pokémon di tipo Lotta, e in questa occasione darà prova di tutta la sua potenza.

PREMI:

MEDAGLIA PIETRA & MT 39 (ROCCIOTOMBA)

Dopo aver sconfitto Petra, sarai in grado di usare MN 01 (Taglio) al di fuori dei combattimenti. La Medaglia Pietra migliora il potere di Attacco dei tuoi Pokémon.

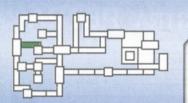
4 UN LADRO IN LIBERTÀ!

Dopo aver guadagnato la prima Medaglia nella Palestra di Petra, proprio quando stai per imboccare il Percorso 116, un impiegato della Devon Spa ti sopravanza disperato: un ladro lo ha appena derubato, e l'impiegato ti indica la direzione in cui si è dileguato. Insegui il ladro lungo il Percorso 116 fino al Tunnel Menferro per recuperare la Merce Devon e per soccorrere Peeko (il Wingull del Sig. Marino).

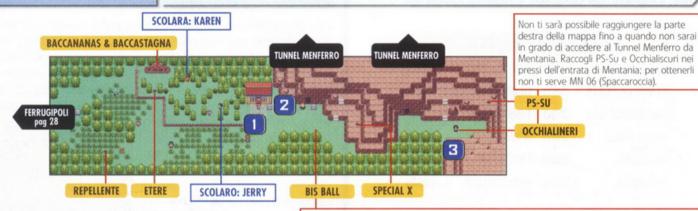
5 DEVON SPA

LETTERA · POKéNAV · CONDIV. ESP

La maggior parte delle invenzioni più utili che si trovano a Hoenn (come le Scarpe da Corsa, il Pokédex e il Navigatore Pokémon) è riconducibile alla Devon Spa. Consegna la Lettera a Rocco, porta la Merce Devon a Porto Selcepoli e fai ritorno alla Devon Spa per ottenere il Condividi Esperienza che il presidente della Devon Spa vorrà regalarti quale ringraziamento per tutte le tue fatiche.

PIÙ TARDI Non appena trovi un Fossile, nel deserto, portalo subito alla Devon Spa: ti basterà parlare con lo scienziato che sta elaborando un macchinario per riportare i fossili alla vita perché egli si prenda cura del tuo reperto. In men che non si dica ne trarrà un nuovo Pokémon, tutto per te!

PERCORSO 116

Il percorso 116 collega Ferrugipoli al Tunnel Menferro. Qui troverai molti nuovi Pokémon, alcuni dei quali (come Skitty e Nincada) esclusivi di questa zona. Perlustra con attenzione tutti gli angoli del percorso 116, in modo da non lasciarti sfuggire gli utili strumenti che giacciono nell'erba.

Non ti sarà possibile raggiungere la parte destra della mappa fino a quando non sarai in grado di accedere al Tunnel Menferro da Mentania. Raccogli PS-Su e Occhialiscuri nei pressi dell'entrata di Mentania; per ottenerli non ti serve MN 06 (Spaccaroccia).

1 LOCANDA DEL TUNNEL

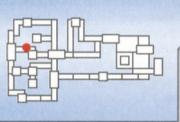
Durante i lavori di scavo del Tunnel Menferro gli operai erano soliti riposarsi in una piccola costruzione sul Percorso 116. Dall'interruzione degli scavi, decisa per preservare l'habitat di numerose specie di Pokémon, gli operai non hanno più molto da fare; parla con l'uomo che trovi all'esterno della Locanda: ti dirà di aver visto uno strano personaggio correre a rotta di collo all'interno del tunnel.

2 SALVA PEEKO!

Un anziano e sconvolto ometto (il Sig. Marino) ti racconta la storia dello sfortunato Peeko, il suo amatissimo Wingull che un inquietante figuro ha rapito e portato all'interno del Tunnel Menferro. Corri a salvare Peeko!

PIÙ TARDI Dopo essere entrato nel Tunnel Menferro (provenendo da Mentania) parla con l'impiegato della Devon Spa che staziona nei pressi dell'entrata che dà sul Percorso 116: egli ti farà dono di una Bis Ball, e da questo momento ne potrai acquistare altre presso i Pokémon-Market.

3 OCCHIALISCURI

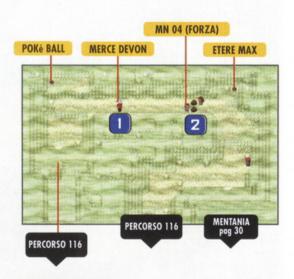
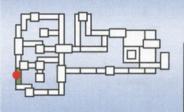
Nei pressi dell'entrata di Mentania del Tunnel Menferro troverai un uomo che ha perduto i suoi occhiali: perlustra a palmo a palmo tutta la zona circostante, e troverai gli Occhialiscuri. Non è esattamente ciò che l'uomo cercava, e così li puoi tenere per te; torneranno molto utili, vedrai!

TUNNEL MENFERRO

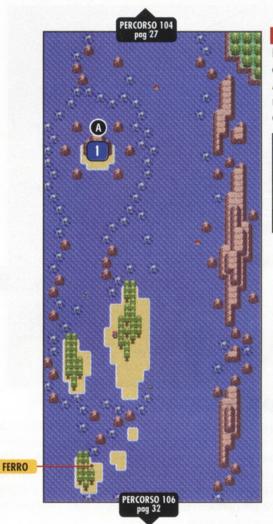
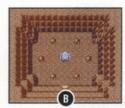
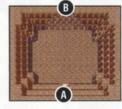
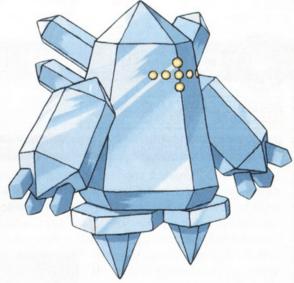
Il Tunnel Menferro collega Ferrugipoli e Mentania. I lavori di scavo sono stati interrotti a causa delle preoccupazioni relative alla conservazione dell'habitat di alcuni Pokémon.

1 UN LADRO ALLE STRETTE

Gli scagnozzi del Team Idro e del Team Magma non sono i più scaltri del Pokémondo, e non ti sarà difficile scovare uno di loro che si è perduto nei meandri del Tunnel Menferro; guarda caso è proprio quello che ha rubato la Merce Devon e il povero Peeko! Sconfiggi il ladro in battaglia per recuperare la refurtiva e il Pokémon del Sig. Marino.

2 IL TUNNEL DELL'AMORE

[All'interno del Tunnel Menferro troverai anche un uomo che, sospinto da un impeto d'amore, ogni giorno scava con le sue sole forze un passaggio che lo conduca fino a Mentania, dove lo attende la sua fidanzata. Proprio tu, un giorno, sarai in grado di aiutare la coppia a ricongiungersi.

PIÙ TARDI Dopo che a Ciclamipoli avrai ottenuto MN 06 (Spaccaroccia) e avrai sconfitto il Capopalestra Walter, potrai liberare completamente il passaggio nel Tunnel Menferro. L'uomo che trovi all'interno, allora, ti darà MN 04 (Forza).

PERCORSO 105 & GROTTA INSULARE

Il Percorso 105 è un tratto di mare costellato da scogli e isolotti. La prima occasione in cui passerai di qui sarà a bordo della nave del Sig. Marino: siccome a questo punto dell'avventura non possiedi nessun Pokémon con l'abilità Surf, tutto quello che puoi fare è goderti il tragitto fino a Bluruvia in santa pace.

PIÙ TARDI Dopo aver ottenuto MN 03 (Surf) e aver sconfitto Norman (nella Palestra di Petalipoli), sarai in grado di usare Surf al di fuori dei combattimenti per esplorare tutte le distese acquatiche di Hoenn. Il Percorso 105 è stracolmo di Allenatori desiderosi di ingaggiare battaglie, e non mancheranno gli incontri con nuove e strabilianti specie di Pokémon (soprattutto se scandaglierai tutte le zone del percorso con i tuoi ami da pesca!).

1 GROTTA INSULARE

PIÙ TARDI La Grotta Insulare del Percorso 105, a prima vista, non sembra altro che un comunissimo scoglio; al suo interno, però, dimora un Pokémon rarissimo. Per poterlo catturare devi prima raggiungere la Sala Incisa del Percorso 134: risolvendo il suo enigma ti assicurerai l'accesso alla Grotta Insulare, dove incontrerai il maestoso Regice!

BLURUVIA & PERCORSO 106

La cultura della comunità di persone che vivono a Bluruvia è senza dubbio una delle più esotiche di Hoenn, e al Circolo di Bluruvia potrai apprendere molte cose su di essa. In questo tranquillo villaggio ti attende anche la sfida con il secondo Capopalestra, Rudi (molto popolare da queste parti).

Se vuoi salpare, parla con il signor Marino. Da Bluruvia puoi viaggiare fino a Petalipoli o Porto Selcepoli (dopo che avrete consegnato la lettera a Rocco). Il signor Marino sarà felice di accompagnarti dove vuoi con la sua barca. Basta chiedere!

PERCORSO 105 pag 31

GROTTA PIETROSA pag 33

PERCORSO 107 pag 34

PROTEINA

PESCATORE: STEFANO

MT 36 (FANGOBOMBA)

SCIARPA SETA

Centro

Palestra

AMO VECCHIO

CAPOPALESTRA RUDI

MACHOP	LIVELLO 17	LOTTA
MAKUHITA	LIVELLO 18	LOTTA

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: PSICO, VOLANTE

La Palestra di Bluruvia è immersa nell'oscurità: è questa la condizione ideale perché i Pokémon di tipo Lotta migliorino le loro tecniche. Prima di poter affrontare Rudi dovrai vedertela con tre Allenatori e, a mano a mano che ti avvicinerai al Capopalestra, la zona illuminata attorno a te diventerà sempre più grande.

Contro i Pokémon di tipo Lotta riescono particolarmente letali quelli di tipo Psico e Volante; mosse quali Confusione, Raffica, Beccata e Attacco D'Ala dovrebbero chiudere il discorso in pochissimo tempo.

PREMI:

MEDAGLIA PUGNO & MT 08 (GRANFISICO)

Quando sarai in possesso della Medaglia Pugno tutti i Pokémon fino al trentesimo livello non esiteranno ad ubbidirti; potrai inoltre usare MN 05 (Flash) anche al di fuori dei combattimenti.

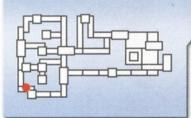
1 AMO VECCHIO

Alcune popolazioni sono dedite alla pesca: è questo il caso degli abitanti di Bluruvia . Quando parlerai con il pescatore che staziona nei pressi del Centro Pokémon, egli ti regalerà l'Amo Vecchio e ti darà alcuni consigli sull'arte della pesca. Con l'Amo Vecchio potrai pescare numerose specie di Pokémon che popolano le acque di Hoenn (per alcune di esse, però, neppure l'Amo vecchio sarà sufficiente).

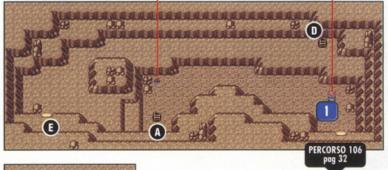
2 CIRCOLO DI BLURUVIA

Il Circolo è il luogo d'incontro di tutti gli abitanti di Bluruvia, e qui è possibile apprendere tutto quello che c'è da sapere sulla vita della comunità. Siccome Bluruvia è un villaggio un po' isolato, i suoi abitanti sono sempre curiosi di avere notizie dal continente; quando ti chiederanno informazioni al riguardo, potrai rispondere loro come meglio credi componendo una semplice frase (e ricorda che sono molto impressionabili!).

3 ROCCO, COLLEZIONISTA DI MINERALI

Ricordi che il Sig. Petri della Devon Spa ti ha chiesto gentilmente di consegnare a Rocco di Bluruvia una Lettera? Bene, è il momento di rintracciare Rocco. Parlando con l'escursionista che incontrerai poco addentro alla Grotta Pietrosa scoprirai che Rocco vi si è spinto ancor più in profondità alla ricerca di minerali rari. A questo punto devi raggiungerlo per consegnargli la Lettera.

GROTTA PIETROSA

La Grotta Pietrosa è una spelonca estesa e profonda che racchiude numerosi segreti. Pokémon quali Abra e Aron sono esclusivi di questa zona. Puoi esplorare gli anfratti della grotta quando preferisci, ma ti renderesti le cose più semplici facendolo quando potrai usare MN 05 (Flash) al di fuori dei combattimenti. Alcune aree della Grotta Pietrosa, inoltre, non sono raggiungibili senza la Bici da Corsa.

LIVELLO SUPERIORE

LIVELLO INTERMEDIO

I due livelli più profondi della Grotta Pietrosa sono molto bui. Puoi esplorarli anche senza Flash, ma il nostro consiglio è di farlo quando avrai sconfitto il Capopalestra Rudi (allora potrai tornare e usare Flash per illuminare ogni anfratto della caverna).

1 CHI HA SPENTO LA LUCE?

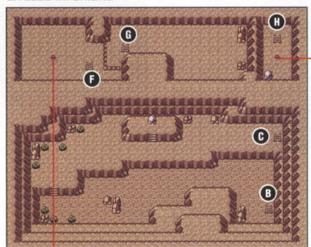
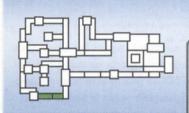
Alcune zone della Grotta Pietrosa sono molto buie e pericolose, se non si dispone di un bel po' di luce. L'escursionista che incontri all'entrata della grotta di darà MN 05 (Flash), ma per poter usare Flash al di fuori dei combattimenti devi prima collezionare la Medaglia Pugno. Se vuoi avventurarti lo stesso nelle viscere della Grotta Pietrosa fai pure, ma ricorda che lo fai a tuo rischio e pericolo!

2 C'È POSTA PER ROCCO!

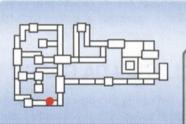
Rocco si è avventurato nei più recessi meandri della Grotta Pietrosa in cerca di minerali rari; lo incontrerai nella zona cui si accede attraverso il passaggio contrassegnato dalla lettera "E" sulla mappa. Desiderando ringraziarti per la consegna della Lettera, egli ti farà dono di MT 47 (al acciaio), la sua mossa Pokémon favorita. Rocco sparirà in un baleno dalla tua vista, ma non preoccuparti. Lo incontrerai di nuovo!

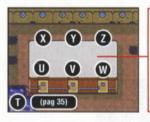
3 IN SELLA ALLA BICI DA CORSA

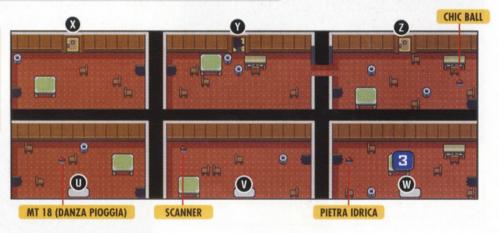
PIÙ TARDI Una volta ottenuta la Bici da Corsa da parte di Clelio, a Ciclamipoli, potrai superare agevolmente i passaggi scoscesi. Fai ritorno alla Grotta Pietrosa e raggiungi con la bici la zona sopraelevata del livello superiore: ti attendono alcune rarità!

LIVELLO INFERIORE

PERCORSI 107 & 108

I Percorsi 107 e 108 sono tratti di mare che percorrerai a bordo della nave del Sig. Marino. Potrai farvi ritorno più avanti sul dorso di un Pokémon che abbia appreso Surf, per esplorarli in tutta calma.

PIÙ TARDI Quando potrai usare Surf al di fuori dei combattimenti sarai anche in grado di sfidare tutti gli Allenatori che si trovano lungo i Percorsi 107 e 108, senza contare che potrai raggiungere - ed esplorare - la Vecchia Nave.

LA VECCHIA NAVE

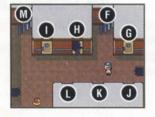
Nessuno più ricorda la storia della Vecchia Nave. Quasi completamente sommersa, si trova lungo il percorso 108. Usando Surf sarai in grado di raggiungerla e di combattere con tutti gli Allenatori che troverai al suo interno.

È davvero complicato orientarsi all'interno della Vecchia Nave! Leggi attentamente il punto 3 della prossima pagina per scoprire come superare le porte chiuse.

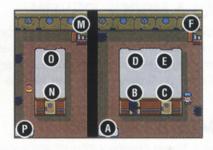
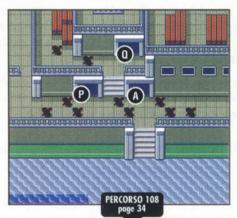
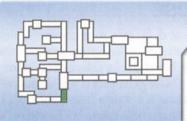
Una gran parte della Vecchia Nave è ormai sommersa; per poter esplorare tutte le sue stanze, quindi, ti serviranno sia MN 08 (Sub) che la Medaglia Mente (la otterrai alla Palestra di Verdeazzupoli).

1 I PREDATORI DELLO SCANNER PERDUTO

Nella Vecchia Nave c'è un scienziato che sta cercando uno Scanner per conto del Capitano Remo: purtroppo non gli riesce di trovarlo! Raccogli la Chiave della Stiva che si trova nell'angolo inferiore sinistro della stanza e usala per aprire la porta contrassegnata dalla lettera "G" nella mappa. La posizione dello Scanner è chiaramente indicata nella mappa della pagina precedente.

2 TESORI SOMMERSI

Nuotando attraverso la parte sommersa della Vecchia Nave potrai raggiungere un'area segreta. Percorri il largo corridoio subacqueo fino alla cabina con gli squarci nel pavimento, quindi riemergi dall'angolo superiore destro della stanza per ritrovarti nel punto contrassegnato dalla lettera "T" sulla mappa della pagina precedente.

S
R

3 CHIAVI PREZIOSE

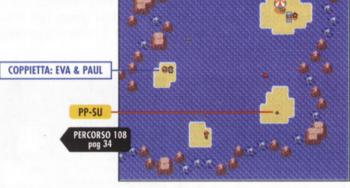
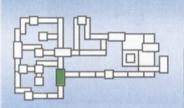
Le sei cabine che si trovano al di là della zona sommersa della Vecchia Nave celano diversi tesori, ma le loro porte sono bloccate: per poterle aprire ti servono le loro chiavi. La Chiave della Cabina 1 è situata nella stanza "W". La Chiave della Cabina 4 è situata nella stanza "U". La Chiave della Cabina 6 è situata nella stanza "X". La Chiave della cabina 2, infine, è situata nella stanza "Y". La lettera "V", invece, indica la localizzazione dello Scanner.

PERCORSO 109

Il Percorso 109 è affollato di Allenatori occupati a sguazzare nell'acqua o dediti a pennichelle ristoratrici sulla battigia. Dopo aver appreso Surf, esplora le numerose isolette!

1 UNA RINFRESCANTE GASSOSA GASSOSA

Il proprietario della Casa sul Mare adora far da spettatore alle entusiasmanti battaglie tra Allenatori esperti. Se sarai in grado di sconfiggere tutti e tre gli Allenatori che si trovano all'interno della Casa sul Mare, riceverai in regalo ben sei confezioni di Gassosa! Non immagini quanto sia buona, senza contare che ristabilisce i Punti Salute dei Pokémon…

NEGOZIO	
GASSOSA	300

Dopo aver sconfitto i tre Allenatori nella Casa sul Mare potrai acquistare tutta la Gassosa che vorrai!

PORTO SELCEPOLI

Dolcemente cullata dallo sciabordio delle acque, Porto Selcepoli è una città laboriosa. Il continuo viavai di bastimenti (che arrivano da tutta Hoenn) assicura ai negozi locali un'insuperabile varietà di merci. Troverai anche il Museo Oceanografico e la casa del suo fondatore: il Capitano Remo! In seguito ti sarà possibile sfruttare lo scalo di porto Selcepoli per salire a bordo della Motonave Marea.

1 CONSEGNA LA MERCE DEVON

Parla con Timon, che troverai all'interno del Cantiere del Capitano Remo. Timon è impegnato nella progettazione di una nave per conto del Capitano Remo, e ti chiederà di consegnare la Merce Devon a quest'ultimo. Piccolo particolare: Timon non ha idea di dove sia il Capitano!

2 VISITA AL MUSEO MT 46 (FURTO)

Procurati un biglietto per il Museo Oceanografico ed entra; parla con i membri del Team Idro o del Team Magma, e metti al sicuro MT 46 (Furto) dopo aver sconfitto lo scagnozzo che hai già sconfitto precedentemente. Sali al piano superiore e incontra il capitano Remo, quindi neutralizza la minaccia dei due intrusi.

PIÙ TARDI Dopo aver ottenuto MN 03 (Surf) e aver sconfitto Norman a Petalipoli, all'esterno del Museo Oceanografico troverai una troupe televisiva impegnata ad intervistare il Capitano.

3 GARE POKéMON Porta-Pokémelle MT 41 (Attaccalite)

Parla alla ragazzina che trovi nell'edificio delle Gare Pokémon, e lei ti regalerà uno dei suoi Porta -Pokémelle. Il marinaio nei pressi del Livello Iper ti darà MT 41 (Attaccalite) per la pazienza che hai dimostrato nell'ascoltare tutte le sue storie.

PIÙ TARDI Dopo aver vinto i Livelli Normale e Super delle Gare Pokémon, potrai gareggiare nel Livello Iper a Porto Selcepoli.

4 POKéMON FAN CLUB FASCIA BLU FASCIA GIALLA FASCIA VERDE FASCIA ROSA FASCIA ROSSA CALMANELLA

Parla con la donna più elegante all'interno del Pokémon Fan Club; lei esaminerà il primo Pokémon del tuo gruppo, controllando quanto bene ti vuole: se il tuo Pokémon ti ama riceverai la Calmanella. E non è finita, perché se quel Pokémon ha una caratteristica particolarmente elevata tra Classe, Acume, Bellezza, Grazia e Grinta, il presidente del club ti farà omaggio di una fascia del colore corrispondente.

5 È UN SEGRETO!

PIÙ TARDI Dopo aver ottenuto MT 43 (Forzasegreta) lungo il Percorso 111, potrai fare ritorno al negozio segreto ed acquistare ornamenti per la tua Base Segreta (ad ogni modo non serve che tu insegni TM 43 ad un Pokémon).

6 MERCE A METÀ PREZZO

PIÙ TARDI Una delle convenienze ad essere Campione della Lega Pokémon è rappresentata dal fatto che, in giorni determinati, l'Energivendolo ti cederà tutte le sue mercanzie a metà prezzo! Occhio alla TV, quindi: non appena trasmettono la sua pubblicità precipitati da lui!

7 FRONTE DEL PORTO

PIÙ TARDI Una volta visitato Monte Pira e incontrato il capo del Team Idro o del Team Magma, insegui i gaglioffi fino a Porto Selcepoli. Dopo che avranno rubato il sottomarino, fai rotta per il loro covo nei pressi di Porto Alghepoli.

8 CONSEGNA LO SCANNER

DENTE ABISSI

SQUAMABISSI

PIÙ TARDI Recupera lo Scanner nella Vecchia Nave (vedi pag. 34) e consegnalo al Capitano Remo a Porto Selcepoli; lui ti darà in cambio Dente Abissi o Squamabissi.

M/N MAREA pag 91
PERCORSO 110 pag 38
PERCORSO 134 pag 84
PERCORSO 109 pag 36

Gara
Centro
Market
Negozio A
Negozio B
Negozio C
Negozio D

L'Energivendolo ha un debole per i Pokémon energici: se il primo Pokémon del tuo gruppo è abbastanza forte riceverai un nastro speciale dalla sua compagna!

Se fai visita al Giudice Onomastico, egli ti darà il suo giudizio sui nomi che hai assegnato ai tuoi Pokémon. Con il suo aiuto, inoltre, potrai modificare i nomi ogni volta che lo vorrai.

9 TUTTI A BORDO!

PIÙ TARDI Dopo aver vinto il prestigioso titolo di Campione della Lega Pokémon potrai salire a bordo della lussuosa Motonave Marea. Vedi pagine 34 e 35 per maggiori dettagli.

POKéMON-MARKET

ANTIDOTO	100	POKé BALL	200
FUNE DI FUGA	550	POZIONE	300
MEGA BALL	600	REPELLENTE	350
MESS. PORTO	50	SUPERPOZIONE	700
ANTIPARALISI	200		

NEGOZIO A

MATTONE GIALLO	500	TAPPETO DO BAS.	500
MATTONE BLU	500	TAPPETO FA	500
MATTONE ROSSO	500	TAPPETO LA	500
PALLONE BLU	500	TAPPETO MI	500
PALLONE GIALLO	500	TAPPETO RE	500
PALLONE ROSSO	500	TAPPETO SI	500
TAPPETO DO ALTO	500	TAPPETO SOL	500

Potrai acquistare questi oggetti solo dopo aver ottenuto TM 43 (Forzasegreta).

NEGOZIO B

CALCIO	9,800	PROTEINA	9,800
CARBURANTE	9,800	PS-SU	9,800
FERRO	9,800	ZINCO	9,800

Gli oggetti compresi nel catalogo dell'Energivendolo sono molto utili per rinforzare i tuoi Pokémon; ricordati che, in determinati giorni, i prezzi sono ridotti della metà!

NEGOZIO C

MT 10 (INTROFORZA)	3,000	MT 10 (INTROFORZA)	3,000

Potrai acquistare questi oggetti solo dopo aver ottenuto TM 43 (Forzasegreta).

NEGOZIO D

BAMBOLA AZURILL	3,000
BAMBOLA MARILL	3,000
BAMBOLA SKITTY	3,000

PERCORSO 110 & PISTA CICLABILE

La zona tra Porto Selcepoli e Ciclamipoli è un originale mix di elementi naturali e ardite innovazioni. Il percorso 110 offre scorci bucolici di rara bellezza mentre, poco sopra , la Pista Ciclabile regala ai ciclisti la possibilità di godere di stupendi panorami mentre si spostano. La prima volta che passerai di qui dovrai seguire il Percorso 110 a piedi: è un'occasione d'oro per fare incetta di nuovi Pokémon!

1 POSTO DI BLOCCO

Alcuni membri del Team Idro o del Team Magma bloccano il passaggio lungo il Percorso 110. Non appena avrai sconfitto i loro colleghi presso il Museo Oceanografico, però, se la daranno a gambe levate!

2 NO BICICLETTA? NON PARTI!

La Pista Ciclabile è destinata al transito dei ciclisti: gli addetti non ti danno il permesso di passare a piedi. Quello che ti serve, a questo punto, è la Bici Corsa o la Bici Cross che puoi procurarti a Ciclamipoli.

3 LA QUIZZOTECA

Il Mago del Quiz è sempre impegnato ad elaborare nuove serie di enigmi per la sua Quizzoteca. Ogni volta che riuscirai a risolverne una, otterrai un premio. Studia attentamente le mappe a pag. 39: ti torneranno utili!

4 UN ALLENATORE SOLO AL COMANDO!

PIÙ TARDI Percorri la Pista Ciclabile da Ciclamipoli a Poro Selcepoli in sella alla tua Bici Corsa; il ragazzo che staziona alla fine del percorso registrerà i tuoi tempi. Allenati per battere tutti i record!

5 BENVENUTO A CICLANOVA

PIÙ TARDI Dopo aver ottenuto MN 03 (Surf) e la Medaglia Armonia (a Petalipoli), fatti consegnare la Chiave Sotterraneo da Walter a Ciclamipoli. Introduciti a Ciclanova per spegnere il generatore.

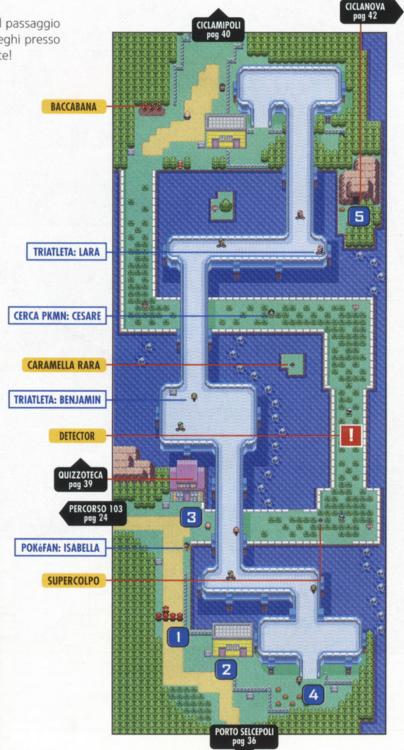
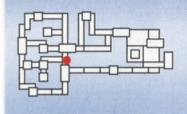
! IL TUO RIVALE

TREECKO	WAILMER	LIVELLO 18	ACQUA
	SHROOMISH	LIVELLO 18	ERBA
	COMBUSKEN	LIVELLO 20	FUOCO-LOTTA
TORCHIC	SHROOMISH	LIVELLO 18	ERBA
	NUMEL	LIVELLO 18	FUOCO-TERRA
	MUDKIP	LIVELLO 20	ACQUA-TERRA
MUDKIP	WAILMER	LIVELLO 18	ACQUA
	NUMEL	LIVELLO 18	FUOCO-TERRA
	GROVYLE	LIVELLO 20	ERBA

TIP. MOSSE RACCOMANDATE: VELENO, VOLANTE

I tuoi Pokémon, a questo punto, dovrebbero aver raggiunto il medesimo livello di quelli del tuo rivale. Se il combattimento ti crea difficoltà, ti conviene dedicare ancora un po' di tempo all'addestramento dei tuoi Pokémon.

PREMIO:

Detector

QUIZZOTECA

Il Mago del Quiz si vanta di essere il più abile creatore di enigmi di tutta Hoenn. Ogni volta che ottieni una nuova Medaglia, fai una visita alla Quizzoteca per vedere che cosa si è inventato. Per risolvere gli enigmi dovrai fare uso delle MN acquisite. Ricorda che non puoi affrontare di nuovo un enigma già risolto, e quindi sarà bene che non dimentichi di raccogliere tutti gli oggetti riportati sulle mappe!

1 GIOCHIAMO A NASCONDINO

Ogni volta che il Mago del Quiz ha ultimato un nuovo percorso ad enigmi, si nasconderà nella stanza d'entrata della Quizzoteca e osserverà le reazione dei visitatori. Per poter accedere agli enigmi devi prima scovare il Mago del Quiz, la cui posizione sarà fortunatamente tradita da un segno caratteristico che apparirà non appena metterai piede nella Quizzoteca.

2 A CACCIA DI TESORI

Per raggiungere l'uscita della Quizzoteca devi prima trovare la pergamena su cui è riportato il codice segreto; nel corso della ricerca sconfiggi tutti gli Allenatori e raccogli tutti gli oggetti.

PRIMO QUIZ (pag 40) – MESS. AGRUME – A, B, 2

SECONDO QUIZ (pag 40) – MESS. PORTO, MESS. ONDA – A, B, 2

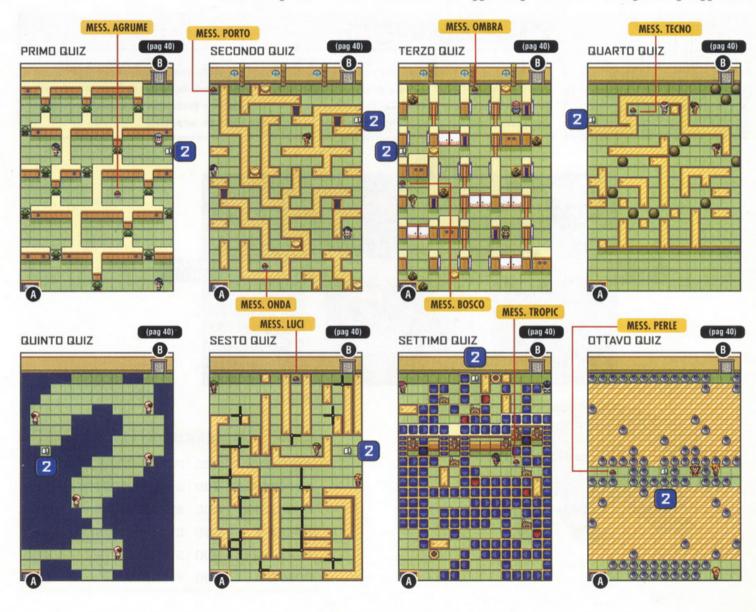
TERZO QUIZ (pag 40) – MESS. OMBRA, MESS. BOSCO – A, B, 2

QUARTO QUIZ (pag 40) – MESS. TECNO – A, B, 2

QUINTO QUIZ (pag 40) – A, B, 2

SESTO QUIZ (pag 40) – MESS. LUCI – A, B, 2

SETTIMO QUIZ (pag 40) – MESS. TROPIC – A, B, 2

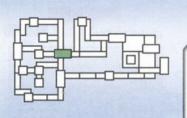
OTTAVO QUIZ (pag 40) – MESS. PERLE – A, B, 2

3 L'APPARIZIONE DEL MAGO

Ogni volta che completerai un quiz incontrerai il Mago del Quiz all'uscita della Quizzoteca: egli ti consegnerà un premio tanto più importante quanto più difficile era il quiz che hai risolto.

(pag 39)

QUIZ	REQUISITI	PREMIO
QUIZ 1	2 MEDAGLIE	CARAMELLA RARA
QUIZ 2	3 MEDAGLIE	TIMER BALL
QUIZ 3	4 MEDAGLIE	PIETRADURA
QUIZ 4	5 MEDAGLIE	PALLA FUMO
QUIZ 5	6 MEDAGLIE	MT 12 (PROVOCAZIONE)
QUIZ 6	7 MEDAGLIE	CALAMITA
QUIZ 7	8 MEDAGLIE	PP-MAX
QUIZ 8	TORRE LOTTA	TENDA ROSSA O TENDA BLU

C

PERCORSO 110
pag 38

CICLAMIPOLI

Ciclamipoli è la città situata nel centro esatto di Hoenn. Una delle sue attrazioni più rinomate è senza dubbio il Casinò, dove è possibile trascorrere spensieratamente le giornate nella speranza di totalizzare grosse vincite. Fai tappa da Bici Clelio per ottenere gratuitamente una bicicletta, e non scordare di visitare il Centro-Pokémon (dove ti attende una sorpresa).

POKéMON-MARKET

ANTIDOTO	100	PRECISIONE X	950
ANTIPARALISI	200	SUPERCOLPO POTION	650
ATTACCO X	500	SUPERGUARDIA	700
DIFESA X	550	SUPERPOZIONE	700
MEGA BALL	600	SVEGLIA	250
POKè BALL	200	VELOCITÀ X	350

1 APRE IL BANCO REGISTRO

Al Centro Pokémon di Ciclamipoli c'è una grande novità: il Banco Registro! Parla con il commesso di destra del Centro Scambi (situato al secondo piano del Centro) per ottenere tutte le informazioni relative allo scambio delle registrazioni. Per effettuare uno scambio di registrazioni con un amico devi usare un Cavo GameBoy Advance Link; ogni volta che condividerai i dati registrati nel tuo gioco con quelli di un amico, vi scambierete informazioni interessanti come l'ubicazione delle vostre Basi Segrete. E non finisce qui, perché il personaggio speciale che staziona al primo piano del Centro verrà sostituito da quello del tuo amico, e vice versa!

2 BICI CLELIO

BICI CORSA | BICI CROSS

Clelio è una persona davvero generosa: non appena gli racconterai di aver percorso a piedi il tragitto da Albanova a Ciclamipoli ti regalerà una bicicletta di tuo gradimento. Più tardi, se vorrai sostituire la tua bici con un modello diverso, non dovrai far altro che dirlo a Clelio.

3 UN PALINSESTO IMPREVEDIBILE

A Ciclamipoli troverai un signore che ti inviterà a guardare la televisione il più possibile: non si sa mai che cosa trasmettono, e spesso e volentieri i programmi sono straordinarie fonti di informazioni su Hoenn e sui Pokémon. Chissà, magari un giorno anche tu apparirai in televisione!

4 SPACCAROCCIA

MN 06 (SPACCAROCCIA)

L'uomo che abita a Ciclamipoli nella casa in basso a destra ama incontrare gli Allenatori più abili. Parla con lui per ottenere MN 06 (Spaccaroccia). Per poter usare Spaccaroccia fuori dei combattimenti devi prima sconfiggere il Capopalestra Walter.

5 BARATTO PER UN SALVADANAIO

SALVADANAIO

A Ciclamipoli c'è una donna alla perenne ricerca di un Messaggio Porto. Questa è la tua occasione: corri a Porto Selcepoli ed acquistane uno; consegnalo quindi alla donna che, per ringraziarti, ti darà in cambio il Salvadanaio (indispensabile per poter giocare nel Casinò di Ciclamipoli).

6 LE RUOTE DELLA FORTUNA

Ottenuto il Salvadanaio (vedi punto 5), potrai accedere al Casinò di Ciclamipoli per tentare la sorte alla Slot Machines o alla Roulette. Per giocare devi prima acquistare i gettoni del Casinò, al prezzo di 1,000 monete (per 50 gettoni) o 10,000 monete (per 500 gettoni). Quella che segue è la lista dei premi che puoi vincere.

MT 13 (GELORAGGIO)	4,000
MT 24 (FULMINE)	4,000
MT 29 (PSICHICO)	3,500
MT 32 (DOPPIOTEAM)	1,500
MT 35 (LANCIAFIAMME)	4,000
BAMBOLA MUDKIP	1,000
BAMBOLA TORCHIC	1,000
BAMBOLA TREECKO	1,000

7 L'ILLUSIONE DI LINO

Troverai Lino – insieme a suo zio - sulla soglia della Palestra di Ciclamipoli. Lino desidera saggiare la potenza dei suoi Pokémon, ma tu sai bene che per lui non è ancora arrivato il momento di affrontare un Capopalestra; sfidalo in battaglia e sconfiggilo, e così capirà che i suoi Pokémon necessitano di ancora un po' di allenamento.

8 CICLANOVA

CHIAVE SOTT | MT 24 (FULMINE)

PIÙ TARDI Dopo aver ottenuto Surf e la Medaglia Armonia a Petalipoli, incontrerai Walter nei pressi della Palestra di Ciclamipoli. Ti verrà chiesto di recarti a Ciclanova e di togliere energia al generatore che vi troverai. Prendi la Chiave Sotterraneo che Walter ti consegnerà e dirigiti verso Ciclanova, la quale si trova su di un isolotto lungo il Percorso 110. Spegni il generatore girando il suo interruttore (semplice, no?). Walter, per ringraziarti, ti consegnerà MT 24 (Fulmine).

CAPOPALESTRA WALTER

MAGNEMITE	LIVELLO 22	ELETTRICO-ACCIAIO
VOLTORB	LIVELLO 20	ELETTRICO
MAGNETON	LIVELLO 23	ELETTRICO-ACCIAIO

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: TERRA

Non appena metterai piede nella Palestra di Ciclamipoli avvertirai la carica elettrica che pervade l'ambiente. Prima di poter affrontare Walter dovrai vedertela con quattro Allenatori, anch'essi specializzati in Pokémon di tipo Elettrico. Per disattivare le barriere elettriche che ti impediscono il cammino non devi far altro che camminare sopra gli interruttori posizionati sul pavimento. Fossimo in te staremmo bene attenti a non mandare in campo Pokémon di tipo Volante o Acqua; piuttosto ti consigliamo di sfruttare Pokémon e attacchi di tipo Terra, e vedrai che a Walter passerà la voglia di ridere!

PREMI:

MEDAGLIA DINAMO & MT 34 (ONDASHOCK)

Grazie alla Medaglia Dinamo la Velocità dei tuoi Pokémon aumenterà, e potrai anche usare MN 06 (Spaccaroccia) al di fuori dei combattimenti. MT 34 (Ondashock) è un altro dei premi che guadagnerai sconfiggendo Walter: si tratta di una tecnica che difficilmente manca il bersaglio.

CICLANOVA

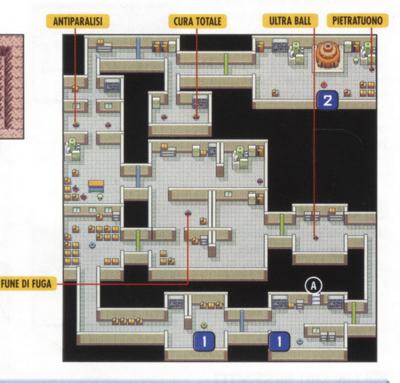
L'area sotterranea che si dipana tra il Percorso 110 e Ciclamipoli è chiamata Ciclanova, e per raggiungere l'isola che vi dà accesso ti serve Surf. Il generatore che si trova al suo interno rifornisce di energia elettrica Ciclamipoli; fai attenzione, perché Ciclanova è l'habitat ideale dei Pokémon di tipo Elettrico ed Elettrico-Acciaio: porta con te qualche Pokémon ti tipo Terra per maggiore sicurezza.

1 PORTE VERDI & BLU

Ciclanova è un intrico di stanze, interruttori e porte; il brusio del generatore si diffonde dappertutto, contribuendo a rendere ancor più inquietante l'atmosfera. Gli interruttori blu e verdi controllano le porte del colore corrispondente, ma fai attenzione: non è possibile aprire contemporaneamente entrambi i tipi di porte.

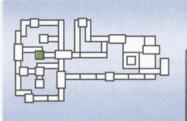
2 L'INTERRUTTORE

Di fronte al generatore c'è un grosso pulsante rosso: saltaci sopra per spegnere il generatore.

Raccogli Pietratuono che si trova lungo la parete destra della stanza del generatore. Cammina sull'interruttore rosso posizionato di fronte al generatore e fai ritorno a Ciclamipoli, da Walter, per ottenere la ricompensa.

PERCORSO 117

Il Percorso 117 è ingentilito da una vegetazione lussureggiante, da limpidi stagni e da sconfinate distese di fiori profumati: che ne dite, non vi sembra il posto ideale per andare a caccia di Pokémon di tipo Erba e di tipo Acqua? Lungo la via numerosi Allenatori passeggiano e fanno ginnastica. Qui troverai anche la Pensione Pokémon: fai una sosta e vai a trovare la coppia di arzilli vecchietti che la gestisce.

1 PENSIONE POKéMON

La coppia di simpatici anziani che gestisce la Pensione adora allevare i piccoli di Pokémon. Nel corso dell'avventura puoi affidare fino a due Pokémon alle cure amorevoli dei due vecchietti; i mostri impareranno le mosse più lentamente di quelli allevati direttamente da te, ma ciò non ostante la Pensione è un rimedio efficace per tutti quei Pokémon dei quali non ti puoi occupare tu. Naturalmente, quando tornerai a riprendere i tuoi Pokémon, dovrai pagare un contributo. Se poi avrai lasciato alla Pensione un Pokémon maschio e un Pokèmon femmina, al tuo ritorno potresti trovare non due ma... tre Pokémon!

MENTANIA

Abbarbicata ai piedi delle montagne, Mentania è rinomata per la sua aria salubre. Anche Lino si è trasferito qui, a casa di sua cugina Linda, nella speranza che questo possa comportare un miglioramento delle sue condizioni di salute. Con Spaccaroccia sei finalmente capace di liberare il passaggio nel Tunnel Menferro, e ti consigliamo di non perdere l'occasione per partecipare alla tua prima Gara Pokémon.

TUNNEL MENFERRO pag 30

PERCORSO 117 pag 42

POKéMON-MARKET			
ANTIDOTO	100	MINOR BALL	1,000
ANTIGELO	250	REPELLENTE	350
ANTIPARALISI	200	SPECIAL X	350
ANTISCOTTAT.	250	SUPERPOZIONE	700
CODA SKITTY	1,000	SVEGLIA	250
MEGA BALL	600		

1 GLI ZII DI LINO

Lino ha raggiunto la famiglia dei suoi zii a Mentania. Dal giorno del suo arrivo la salute di Lino è migliorata enormemente, e suo zio non saprebbe dire se è merito dell'aria salubre o non piuttosto dei Pokémon... Vai a trovare Lino per sincerarti delle sue condizioni: lo troverai molto in forma!

PIÙ TARDI Dopo aver liberato il passaggio nel Tunnel Menferro, grazie a Spaccaroccia, la coppia di innamorati potrà finalmente ricongiungersi. Se andrai a trovare i due innamorati nella casa della ragazza, a Mentania, avrai una bella sorpresa: si tratta di Linda, la cugina di Lino!

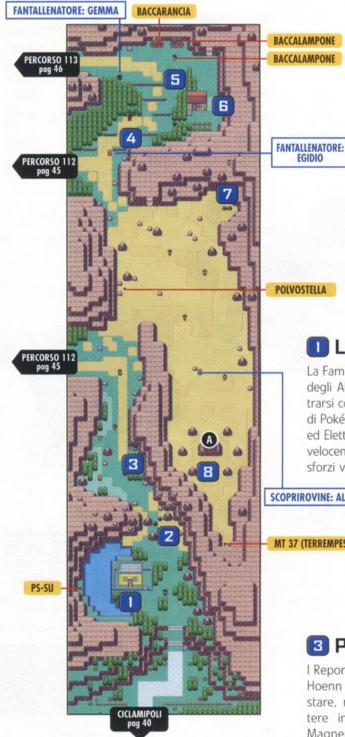
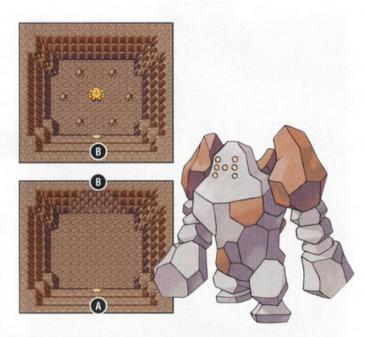
2 UNA PROVA D'AMORE

Nella casa in basso a sinistra, a Mentania, abita una signora che ha la particolare capacità di percepire l'intensità del legame che intercorre tra un Allenatore e i suoi Pokémon. Parlando con lei saprai quali sentimenti prova - nei tuoi confronti - il primo Pokémon del tuo gruppo.

3 LA PRIMA GARA CONTEST PASS

A Mentania è possibile gareggiare nel Livello Normale delle Gare Pokémon; per accedere ai livelli superiori devi prima vincere un Fiocco del Livello Normale. Parla con la ragazza dietro il bancone per ottenere la Tessera Gare e con la ragazza nella sala per ottenere MT 45 (Attrazione).

PERCORSO 111 & ROVINE SABBIOSE

Il Percorso 111, che collega Ciclamipoli alle Rovine Sabbiose, è una verde vallata racchiusa tra montagne frastagliate. Per evitare le Rovine Sabbiose (e la violenta tempesta di sabbia che le flagella) puoi sfruttare i Percorsi 112 e 113. Una volta in possesso degli Occhialoni, che troverai a Cuordilava, potrai affrontare le Rovine Sabbiose senza paura.

1 LA FAMIGLIA VINCI

CRESCICAPPA

La Famiglia Vinci non esita ad accettare le sfide degli Allenatori che non hanno tema di scontrarsi con tutti i suoi membri. Un assortimento di Pokémon con attacchi di tipo Acqua, Volante ed Elettrico è la scelta migliore per sconfiggere velocemente Victor, Victoria, Vivi e Vicky. I tuoi sforzi verranno ricompensati con Crescicappa.

2 SPACCA-LA-ROCCIA

Una frana ha ostruito il passaggio lungo il percorso 111. Assicurati di avere con te un Pokémon che abbia appreso MN 06 (Spaccaroccia) e fatti strada con la forza.

3 PAPARAZZI!

I Reporter Tea & Teo battono tutte le strade di Hoenn alla ricerca di Allenatori da intervistare, ma non perdono occasione per mettere in mostra i loro due Pokémon: un Magnemite ed un Wishmur, entrambi a Livello 19. Sconfiggili in combattimento e pensa a qualcosa di bello da dire nel corso dell'intervista.

4 LA FORZA SEGRETA

MT 43 (FORZASEGRETA)

Parla con il ragazzo che trovi presso il grande albero lungo il Percorso 111: ti darà MT 43 (Forzasegreta). Forzasegreta è una mossa di tipo Normale che puoi sfruttare sia come attacco, in battaglia, sia come mezzo per crearti una Base Segreta.

5 BACCHE A VOLONTÀ

BACCALAMPONE

Sul Percorso 111 troverai una ragazza tutta indaffarata a coltivare bacche. La prima volta che le rivolgerai la parola ti regalerà una Baccalampone; potrai tornare a farle visita tutti i giorni, e ogni volta ti regalerà una bacca. Ah, non ci stanchiamo mai di ripeterlo: quando raccogli una bacca da un albero, non scordare di ripiantarne subito una!

6 L'OSTELLO DELLA NONNINA

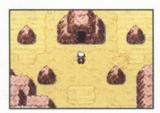
Lungo il Percorso 111 c'è una generosa nonnina che non ti negherà mai la sua ospitalità e che farà riposare i tuoi Pokémon gratuitamente. Falle spesso visita, si sente tanto sola!

7 JURASSIC DESERT

FOSSILUNGHIA RADIFOSSILE

PIÙ TARDI Dopo che il tuo rivale ti avrà consegnato gli Occhialoni, a Cuordilava, potrai addentrarti nelle Rovine Sabbiose. Nella zona in alto a destra troverai due fossili, e potrai prenderne uno (l'altro, purtroppo, sprofonderà nella sabbia!). Porta il fossile alla Devon Spa, e uno scienziato lo riporterà in vita; Fossilunghia darà vita ad Anorith, mentre Radifossile darà vita a Lileep.

8 UN POKéMON RARO NELLE ROVINE

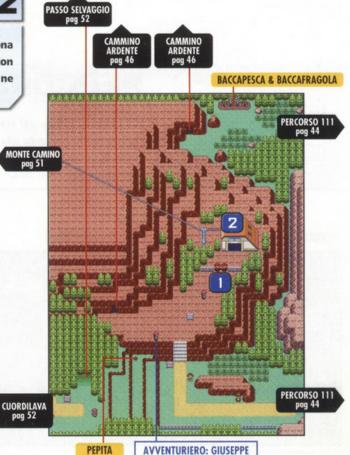
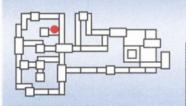
PIÙ TARDI Dopo aver risolto l'enigma della Sala Incisa (Percorso 134, vedi pag. 84) potrai addentrarti nella grotta segreta delle Rovine Sabbiose: il maestoso Regirock ti attende!

PERCORSO 112

Il Percorso 112, che si snoda in una zona impervia, collega il Percorso 111 con Cuordilava. La Funivia Monte Camino ne supera di slancio le balze rocciose.

1 DI QUI NON SI PASSA!

La Funivia Monte Camino è fuori uso, e per questo devi ringraziare il Team Idro o il Team Magma. I due gaglioffi che trovi all'entrata si lasciano scappare che il resto della loro cricca è diretto a Brunifoglia; non c'è un istante da perdere, dirigiti là anche tu sfruttando il Cammino Ardente.

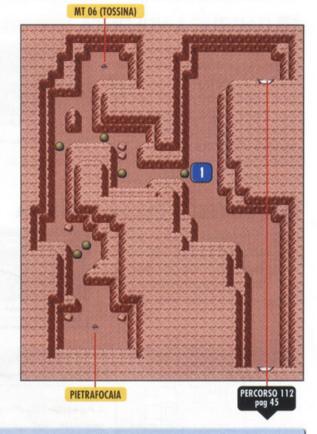
2 LA FUNIVIA MONTE CAMINO

PIÙ TARDI La Funivia Monte Camino (che rappresenta l'unico modo per raggiungere Cuordilava) tornerà in funzione solo dopo che il Team Idro o il Team Magma si sarà impossessato del Meteorite che si trova alle Cascate Meteora lungo il Percorso 114.

CAMMINO ARDENTE

Il Cammino Ardente, habitat ideale per i Pokémon di tipo Fuoco, serpeggia nelle viscere del Monte Camino e collega due zone del Percorso 112.

1 UNA FORZA CHE SMUOVE LE MONTAGNE

PIÙ TARDI Per poter esplorare interamente il Cammino Ardente, devi ottenere la Medaglia Fiamma sconfiggendo il Capopalestra Fiammetta a Cuordilava. Grazie alla Medaglia Fiamma, infatti, potrai usare Forza anche al di fuori dei combattimenti.

Studia attentamente quali macigni muovere mentre esplori il cammino ardente; se sbagli, ti toccherà uscire e ricominciare tutto da capo.

PERCORSO 113

La cenere espulsa dal cratere del Monte Camino ricopre come neve tutta la vegetazione del Percorso 113, celando allo sguardo numerosi Allenatori e svariati Pokémon. Quando avrai ottenuto il Sacco Cenere dal proprietario della Vetreria potrai raccogliere tutta la cenere che si accumula sull'erba alta.

1 L'IMBOSCATA DEL NINJA

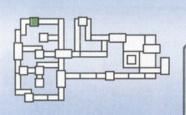
Avvicinandoti ad un mucchio sospetto di cenere ne balzerà fuori il Ninja Boy Lao che, senza darti tregua, ti sfiderà in combattimento. I veri Ninja sono veloci e silenziosi, esattamente come i Pokémon che allenano.

I Ninja di Hoenn sono soliti camuffarsi per pendere alla sprovvista gli incauti Allenatori, ma basta prestare attenzione per individuarli in anticipo ed evitare combattimenti indesiderati!

2 LA VETRERIA SACCO CENERE

La Vetreria situata lungo il Percorso 113 è rinomata per la sua raffinata oggettistica. Parla con il proprietario per ricevere il Sacco Cenere e raccogli la cenere camminando, correndo e andando in bicicletta in mezzo all'erba alta che ne è ricoperta. In seguito potrai scambiare la cenere con gli oggetti indicati qui di seguito.

Vetreria

FLAUTO BIANCO	1,000 PASSI
FLAUTO BLU	250 PASSI
FLAUTO GIALLO	500 PASSI
FLAUTO NERO	1,000 PASSI
FLAUTO ROSSO	500 PASSI
SEDIA POKéMON	6,000 PASSI
TAVOLO POKéMON	8,000 PASSI

BRUNIFOGLIA

Alle pendici del Monte Camino vive la comunità di Brunifoglia; nonostante la cenere che cade incessantemente dal vulcano, i suoi abitanti hanno appreso come coltivare diverse piante molto resistenti. A Brunifoglia troverai attrazioni uniche come il laboratorio del Prof. Cosmi, la dimora della Guida Mosse e la sede delle Gare Pokémon di Livello Super.

1 IL PC DI LANETTE

Al Centro Pokémon di Brunifoglia incontrerai Lanette: è lei che ha ideato il sistema di stoccaggio dei mostri.. Se in seguito andrai a trovare Lanette a casa sua, lungo il Percorso 114, il punto di domanda verrà rinominato PC di Lanette.

Lanette è orgogliosa di vedere così tanti Allenatori che fanno uso della sua applicazione per PC.

POKéMON-MARKET

ANTIDOTO	100	SPECIAL X	350
ANTIPARALISI	100	SUPERCOLPO	650
ATTACCO X	500	SUPERGUARDIA	700
DIFESA X	550	SUPERPOZIONE	700
FUNE DI FUGA	550	SUPERREPEL.	500
MEGA BALL	600	VELOCITÀ X	350

2 CASA DELLA GUIDA MOSSE

La Guida Mosse di Brunifoglia è capace di insegnare mosse a qualsiasi Pokémon, al prezzo di una Squama Cuore; per la precisione egli può insegnare ad un Pokémon le mosse che già conosceva ma che sono state dimenticate nel corso dell'evoluzione.

PIÙ TARDI È difficile trovare Squame Cuore fino a che non puoi usare MN 08 (Sub) al di fuori dei combattimenti. Con il Detector puoi rintracciare le Squame Cuore che giacciono sui fondali oceanici o in riva al mare. Per ottenere i migliori risultati scandaglia il fondale oceanico dal Percorso 124 al Percorso 128. In alternativa puoi usare l'Amo Buono lungo il Percorso 128 o a Iridopoli per pescare Luvdisc (un Pokémon che spesso reca con sé le Squame Cuore).

3 LABORATORIO DEL PROF. COSMI

Recati al laboratorio del Prof. Cosmi e parla con il suo assistente: scoprirai che lo studioso è andato alle Cascate Meteora con il Team Magma o il Team Idro. C'è qualcosa che non ti convince e, per scoprire cosa, devi rintracciare il Prof. Cosmi alle Cascate Meteora...

PIÙ TARDI Il Prof. Cosmi ha dedicato tutta la vita alle sue ricerche: la Meteorite sottratta dal Team Magma o dal Team Idro è un elemento irrinunciabile per i suoi studi, e puoi solo immaginare lo sconforto che lo attanaglia. L'unica persona che può recuperare la Meteorite, in cima al Monte Camino, sei tu! Riportala al prof. Cosmi, e riceverai in ricompensa MT 27 (Ritorno).

4 GARE A LIVELLO SUPER

Brunifoglia è il posto adatto per partecipare alle Gare Pokémon di Livello Super: vi possono accedere tutti i Pokémon che hanno vinto un fiocco del Livello Normale a Mentania.

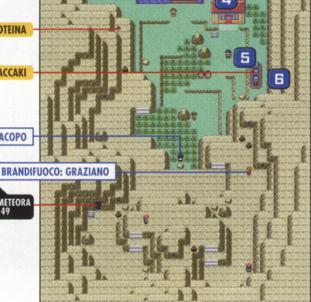
PERCORSO 114

Il Percorso 104 è lo scabro collegamento tra Brunifoglia e le Cascate Meteora. Fai attenzione ai nuovi Pokémon in cui ti imbatterai!

1 CASA DELL'ESPERTO FOSSILI MT 28 (FOSSA)

L'Esperto Fossili vive lungo il Percorso 114, dove egli spende le sue giornate scavando incessantemente alla ricerca di fossili di Pokémon. Scambia due parole con il fratellino dell'Esperto Fossili (lo incontrerai all'interno della casa) per ottenere MT 28 (Fossa), e così potrai scavare anche tu!

2 IL RUGGITO DI POOCHYENA MT 05 (BOATO)

Fermati a parlare con l'anziano signore che trovi vicino alla casa dell'Esperto Fossili. Il suo Poochyena adora ruggire ogni qualvolta si avvicina un altro Pokémon ma, con grande dispiacere del suo padrone, questo modo di fare spaventa tutti i Pokémon. Grazie a questo breve dialogo otterrai MT 05 (Boato).

3 UNA RARITÀ SOPRA LA CASCATA

PIÙ TARDI Fino a quando non sarai in grado di usare Cascata al di fuori dei combattimenti non potrai raggiungere la zona situata a nord-ovest del Percorso 114. Dopo aver ottenuto MN 07 (Cascata) alla Grotta dei Tempi e aver collezionato la Medaglia Pioggia (sconfiggendo il Capopalestra Adriano a Ceneride), potrai usare Cascata per raggiungere la Caramella Rara che si trova sopra la cascata.

4 LA CASETTA DI LANETTE

BAMBOLA LOTAD BAMBOLA SEEDOT

Dopo aver fatto conoscenza con Lanette, al Centro Pokémon di Brunifoglia, vai a farle visita a casa sua lungo il Percorso 114. In Pokémon Versione Zaffiro ti farà dono della Bambola Lotad, mentre in Pokémon Versione Rubino riceverai la Bambola Seedot. Lanette ti darà anche qualche consiglio sul deposito dei Pokémon.

5 UNA BACCA AL GIORNO...

BACCABANA BACCALAMPONE BACCANANAS BACCAMORA BACCAPERA

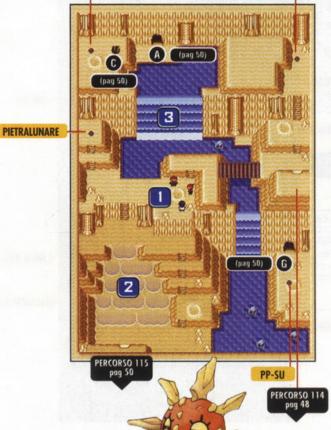
...semplifica le cose attorno! Per scordare questa brutta rima ti consigliamo di scambiare due parole con l'Allenatore che colleziona bacche: te ne regalerà una tra quelle elencate sopra, e farà la stessa cosa tutti i giorni che lo andrai a trovare!

6 UN PASSAGGIO (POCO) SEGRETO

BACCAKI

Ci sono tre piante di Baccaki che crescono in una striscia di terra a destra della casetta di Lanette. Per raggiungerle devi percorrere lo stretto passaggio che corre dietro la casa.

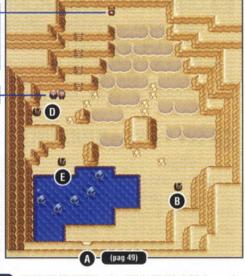
CASCATE METEORA

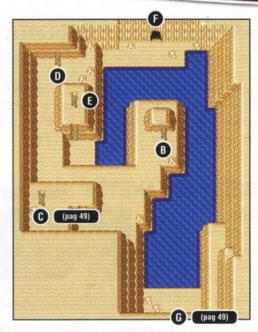
Le Cascate Meteora, dove il Prof. Cosmi ha guidato il Team Idro o il Team Magma alla ricerca di un Meteorite, si presentano come un dedalo sotterraneo percorso da un fiume impetuoso. Per accedere a numerose aree di questa zona dovrai far uso di Surf e Cascata. Nel corso della tua prima visita sarai spettatore dello scontro tra il Team Magma e il Team Idro (tieniti alla larga!).

1 MAGMA VS. IDRO!

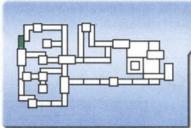
Appena arrivato alle Cascate Meteora sorprenderai il Prof. Cosmi e il Team Idro o il Team Magma che stanno discutendo del Meteorite che hanno trovato. L'inattesa entrata in scena del Team rivale farà scoppiare un alterco; dopo che il Team Idro o il Team Magma saranno scappati con il Meteorite, apprenderai molte informazioni sui due Team da Max (capo del Team Magma) o da Ivan (capo del Team Idro). Insegui il Team Idro o il Team Magma fino al Monte Camino per recuperare il Meteorite.

2 SENSO UNICO

Nell'angolo sud-ovest delle Cascate Meteora si trova una zona, levigata dall'erosione, che è possibile percorrere solo in discesa. Per ritornare alla zona superiore della caverna è necessario usare le scale che si trovano a destra della discesa.

L'erosione dell'acqua, nel corso dei millenni, ha prodotto questa discesa scivolosa.

3 SEGRETI A CASCATA - 1

PIÙ TARDI Dopo aver ottenuto MN 07 (Cascata) alla Grotta dei Tempi e aver collezionato la Medaglia Pioggia (sconfiggendo il Capopalestra Adriano a Cenerine) potrai usare Cascata per raggiungere le aree segrete delle Cascate Meteora: troverai così MT assortite e Pokémon rari.

4 LA RARITÀ DELLE CAVERNE

Nelle zone più recondite delle Cascate Meteora vive Bagon, un raro Pokémon di tipo Drago. Cercalo nella zona circostante il luogo dove hai trovato MT 02 (Dragartigli).

PERCORSO 115

Per esplorare la gran parte del Percorso 155 ti occorre Surf (in questo modo potrai accedere alle Cascate Meteora anche arrivando da Ferrugipoli).

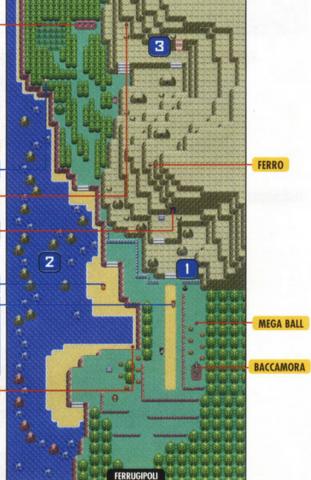
1 SPACCAROCCIA, E VAI OVUNQUE

Usa Spaccaroccia per togliere di mezzo i massi che ingombrano l'altopiano; raccogli la Mega Ball che trovi lì vicino e fai provvista di Baccamore (non dimenticarti di ripiantarle!).

2 I BEACH BOYS VANNO A NORD

PIÙ TARDI Torna al Percorso 115 quando sarai in grado di usare Surf al di fuori dei combattimenti e cavalca le onde verso nord. In questa nuova area del Percorso 115 incontrerai lo Specialista Timothy, e potrai finalmente raccogliere alcune rarissime Baccalghe. Potrai anche trovare MT 01 (Centripugno), una potentissima tecnica di tipo Lotta.

3 BICI CORSA IN AZIONE

PIÙ TARDI Quando farai ritorno al percorso 115, finalmente in grado di usare Surf al di fuori dei combattimenti, fai in modo di avere con te la Bici Corsa; salta in sella e supera di slancio la salita scoscesa che trovi a nord: così facendo potrai raggiungere il Ferro che giace poco sotto (usalo per aumentare il potere difensivo di un Pokémon).

MONTE CAMINO

Team Idro e Team Magma stanno radunando le loro forze in cima al Monte Camino, ognuno cercando di sventare i piani altrui. Dopo che uno dei due gruppi sarà fuggito dalle Cascate Meteora con il Meteorite, la Funivia Monte Camino riprenderà a funzionare. Sbrigati: raggiungi in funivia la vetta del Monte Camino per impedire che i furfanti facciano uso del Meteorite per i loro turpi scopi!

Questa mappa è relativa alla Versione Rubino del gioco; nella Versione Zaffiro il Team Magma è sostituito dal Team Idro. Quando il Team Magma e il Team Idro avranno abbandonato il Monte Camino, appariranno la Specialista Lia e una donna che vende Lavottini.

1 SCONTRO DIRETTO

Nei pressi della stazione di arrivo della Funivia Monte Camino troverai due membri del Team Idro e del Team Magma che si combattono l'un l'altro per il Meteorite; passa oltre e non ti curar di loro.

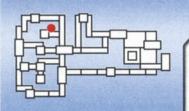
2 AIUTA UNO DEI DUE TEAM

Parla con il capo di uno dei due Team che troverai sulla vetta del Monte Camino: mentre lui terrà occupati i tre membri del team rivale, tu dovrai vedertela con il suo leader.

3 LOTTA PER IL METEORITE

Sconfiggi tutti i membri del Team Idro o del Team Magma che si frappongono tra te e il loro capo. Parla con Max (nella Versione Rubino) o con Ivan (nella Versione Zaffiro) e preparati ad un difficile combattimento. Max manderà in campo Mightyena (Livello 24), Golbat (Livello 24) e Camerupt (Livello 25); Ivan manderà in campo Mightyena (Livello 24), Golduck (Livello 24) e Sharpedo (Livello 25). Dopo aver sconfitto il tuo avversario riporta il Meteorite al Prof. Cosmi, a Brunifoglia.

4 5 DI NUOVO IN CIMA LAVOTTINO

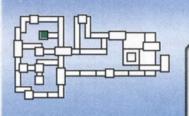
PIÙ TARDI Dopo aver restituito il Meteorite al Prof. Cosmi e aver visitato Cuordilava, fai ritorno al Monte Camino: ci troverai diversi Allenatori e una donna che vende Lavottini. Potrai sfidare in combattimento la Specialista Lia e acquistare Lavottini dalla donna vicino alla stazione della funivia. Un Lavottino ti costerà 200 monete: è un oggetto capace di curare tutte le alterazioni di stato che affliggono un Pokémon; i Pokémon ne sono letteralmente ghiotti, e ti consigliamo quindi di farne una bella provvista (potrai tornare qui, ogni volta che lo vorrai, per comprarne altri).

PASSO SELVAGGIO

Se lo chiamano Passo Selvaggio, un motivo ci sarà, e quando vi transiterai non potrai fare a meno di ammettere che mai nome fu più appropriato. Per raggiungere Cuordilava devi passare di qui, individuando il disagevole cammino tra ripide scogliere e vegetazione irsuta. Ti consigliamo di tornarci con la tua Bici Cross: potrai così risalirlo e perlustrarlo completamente.

1 SCEGLI IL PERCORSO

Sugli opposti versanti del Passo Selvaggio ci sono due Allenatori e, per sfidarli entrambi, dovrai tornare sui tuoi passi con la Funivia Monte Camino; se invece hai la Bici Cross potrai raggiungerli tutti e due in un colpo solo!

2 SU E GIÙ CON LA BICI CROSS

Procurati la Bici Cross da Bici Clelio e portala al Passo Selvaggio, così da poter risalire agilmente le balze rocciose. Tieni premuto il tasto "B" per saltellare sul posto e, quando la bici è in aria, premi nella direzione in cui desideri saltare.

CUORDILAVA

Costruita attorno ad una fonte termale - ai piedi del Monte Camino - Cuordilava è meta prediletta della popolazione anziana di Hoenn, che vi si reca in cerca di relax. Visita l'Erboristeria Pokémon e concediti un bel bagno alle terme, per rilassarti in vista dello scontro con Fiammetta. Potrai anche ottenere un Uovo di Pokémon da una donna del villaggio.

1 RIMEDI NATURALI CARBONELLA

In virtù della sua antica dedizione alle cure naturali, Cuordilava è sede dell'unica erboristeria di Hoenn. I rimedi naturali che vi puoi trovare sono in grado di curare tutte le affezioni che possono riguardare i Pokémon e ad un costo generalmente più basso di quello degli altri metodi; l'unico inconveniente è rappresentato dal fatto che le erbe medicinali sono molto amare, e potrebbero indispettire i Pokémon che se ne vedessero somministrare troppe!

NEGOZIO

POLVENERGIA	500	RADICENERGIA	800
POLVOCURA	450	VITALERBA	2.800

POKéMON-MARKET

ANTIDOTO	100	SUPERPOZIONE	700
ANTIPARALISI	200	SUPERREPEL.	500
ANTISCOTTAT.	250	SVEGLIA	250
MEGA BALL	600	VELOCITÀ X	350
REVITALIZ.	1.500		

4 UN REGALO DAL TUO RIVALE

OCCHIALONI

Quando uscirai dalla Palestra di Cuordilava, subito dopo aver ottenuto la Medaglia Fiamma, ti si farà incontro il tuo rivale. Resterà semplicemente allibito di fronte alla tua bravura come Allenatore e, per questo, ti farà dono degli Occhialoni. A questo punto sei in grado di addentrarti nelle Rovine Sabbiose senza timore della tempesta che vi impazza.

2 CURA TERMALE

L'entrata della fonte termale si trova nell'angolo superiore sinistro del Centro Pokémon di Cuordilava. Qui potrai concederti un bagno ristoratore (che però non avrà effetto sulla salute dei tuoi Pokémon).

3 CHE COSA NE USCIRÀ?

UOVO POKéMON

La simpatica vecchietta che fa le sabbiature sta tenendo al caldo un Uovo Pokémon, nella speranza che si schiuda presto; siccome è convinta che le cure di un Allenatore siano le più indicate, non esiterà a regalartelo. Porta con te l'uovo: ne uscirà un Wynaut!

CAPOPALESTRA FIAMMETTA

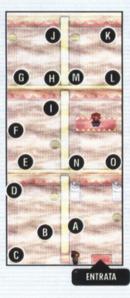
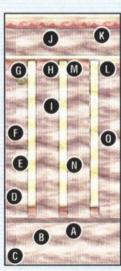
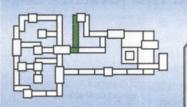
SLUGMA	LIVELLO	26 FUOCO
SLUGMA	LIVELLO	26 FUOCO
TORKOAL	LIVELLO	28 FUOCO

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: TERRA, ROCCIA, ACQUA

La Palestra di Cuordilava, pervasa da un denso vapore, è costruita sopra un fiume di lava; per orientarti studia la mappa a destra. Gli Allenatori e il Capopalestra Fiammetta sono autentici esperti di Pokémon di tipo Fuoco (alcuni dei quali presentano una tipologia doppia); per superare ogni resistenza in tutta tranquillità dovresti usare Pokémon di tipo Acqua e mosse come Pistolacqua e Bollaraggio. Nel combattimento contro Fiammetta fai attenzione all'attacco Vampata di Torkoal: è devastante, e può mettere KO un Pokémon in un colpo solo. Fossimo nei tuoi panni faremmo provvista di Pozioni e Revitalizzanti…

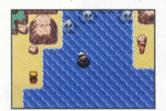
PREMI:

MEDAGLIA FIAMMA & MT 50 (VAMPATA)

Quando avrai collezionato la Medaglia Fiamma tutti i Pokémon fino al Livello 50 ti ubbidiranno senza fiatare. Sarai inoltre in grado di usare MN 06 (Forza) fuori dei combattimenti per spostare i macigni. MT 50 (Vampata) è un attacco di tipo Fuoco molto potente che diminuisce l'Attacco Speciale del suo utilizzatore.

PERCORSI 118 & 119

Il delta di un fiume attraversa il Percorso 118, rendendo il Percorso 119 impossibile da raggiungere se non si dispone di un Pokémon che abbia appreso Surf. Lungo i Percorsi 118 e 119 ti attendono numerosi combattimenti con altri Allenatori; prepara un gruppo di Pokémon bene assortito, poiché la prossima città è molto lontana...

1 VERSO EST

PIÙ TARDI Per raggiungere il limite destro del Percorso 118 devi usare Surf. Otterrai MN 03 (Surf) dai genitori di Lino, a Petalipoli; dopo aver ottenuto la Medaglia Armonia (sconfiggendo il Capopalestra di Petalipoli, Norman) sarai in grado di usare Surf al di fuori dei combattimenti: potrai così esplorare tutte le distese d'acqua di Hoenn.

Mentre attraversi il fiume del Percorso 118, fai attenzione ai Pokémon selvatici che incontrerai: alcuni di essi li puoi incontrare solo mentre usi Surf!

2 UN PESCATORE PROVETTO AMO BUONO

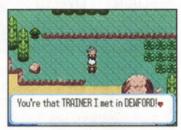
Quando il pescatore incontrato sulla sponda destra del fiume che attraversa il Percorso 118 ti chiederà se, a tuo parere, l'Amo Buono è... buono, tu rispondigli di sì. Entusiasta del fatto che sei d'accordo con lui, ti regalerà l'Amo Buono. E' un amo migliore di quello Vecchio, ma richiede una certa pratica; non appena senti che qualcosa ha abboccato, premi subito il tasto "A" per non lasciare scappare la preda. Se usi l'Amo Buono in aree dove hai già pescato con l'Amo Vecchio, potresti pescare nuove specie di Pokémon.

Pescare è come la vita: non sai mai che cosa ti tocca!

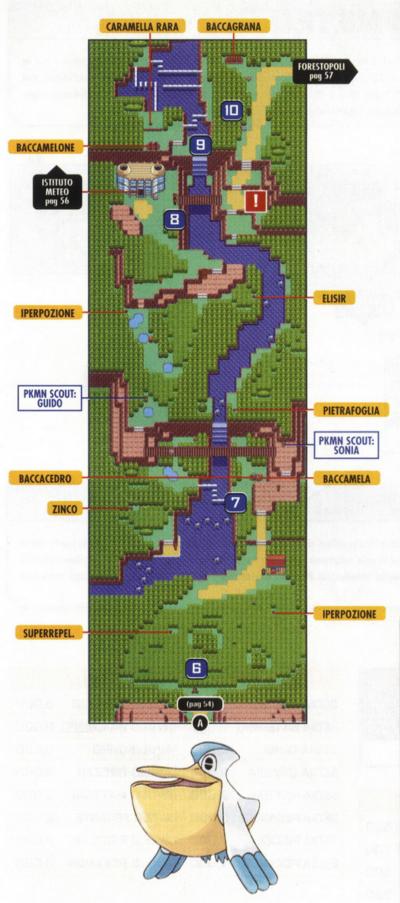
3 LA RIVINCITA DEI PAPARAZZI

I Reporter Tea & Teo sono rimasti davvero impressionati dal vostro primo incontro-scontro e desiderano intervistarti (e sfidarti) di nuovo. Questa volta manderanno in campo Magnemite (Livello 27) e Loudred (Livello 27). Fagli vedere quello di cui sono capaci i tuoi Pokémon e, quando li avrai sistemati per le feste, concedi loro l'agognata intervista. Ogni tanto controlla la televisione, così potrai sincerarti della bontà del loro lavoro!

4 UN INCONTRO CASUALE

Guarda chi si rivede! Incontrerai Rocco lungo il Percorso 118, e ti fornirà utili consigli sottoforma di indovinelli. Ti suggerirà di allevare differenti tipologie di Pokémon per diventare un Allenatore davvero completo.

5 SBIRCIATA AL PERCORSO 123

Spingendoti all'estrema destra del Percorso 118 potrai visitare una porzione del Percorso 123; vi troverai alcuni Allenatori e la Casa di Bacco Bacchini; purtroppo una balza rocciosa ti impedirà di spingerti oltre: per poter esplorare il Percorso 123 nella sua completezza devi raggiungerlo dal Percorso 122.

CARAMELLA RARA
BACCAGRANA
FORESTOPOLI pag 57
BACCAMELONE
ISTITUTO METEO pag 56
IPERPOZIONE
ELISIR
PKMN SCOUT: GUIDO
PIETRAFOGLIA
PKMN SCOUT: SONIA
BACCACEDRO
BACCAMELA
ZINCO
IPERPOZIONE
SUPERREPEL.
(pag 54)

6 TUTTI A PIEDI

L'erba particolarmente resistente ed alta che cresce lungo il Percorso 119 si infila tra i raggi della bicicletta, impedendoti di usarla. Fai attenzione agli Allenatori seminascosti dall'erba: puoi scorgere solo le loro teste!

7 NUMERI DA ACROBATA

Puoi percorrere questi stretti camminamenti a bordo della tua Bici Cross: scegli la direzione che desideri mentre tieni premuto il tasto "B".

8 ASSALTO ALL'ISTITUTO METEO

Proprio quando cominciavi a pensare di esserti tolto dai piedi il Team Idro o il Team Magma, te lo ritrovi impegnato in uno dei suoi soliti posti di blocco nei pressi dell'Istituto Meteo. Entra nell'Istituto e non esitare a dare una bella lezione a tutti i membri del Team che vi incontrerai; al tuo ritorno anche il posto di blocco sarà sparito.

9 SEGRETI A CASCATA - 2

PIÙ TARDI Dopo aver ottenuto MN 07 (Cascata) alla Grotta dei Tempi e aver collezionato la Medaglia Pioggia (sconfiggendo il Capopalestra Adriano a Cenerine), potrai raggiungere la zona settentrionale del Percorso 119. Porta con te il Devonscopio e la Bici Cross per raggiungere Caramella Rara e Baccamelone.

10 UN ALBERO SOSPETTO

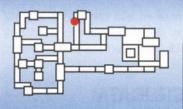
I Ninja sfruttano gli elementi naturali del Percorso 119 per nascondersi; fai attenzione agli alberi e alle rocce sospette: se ti avvicinerai troppo dovrai combattere con il Ninja che ne salterà fuori.

! IL TUO RIVALE - 3

TREECKO	WAILMER	LIVELLO 29	ACQUA
	SHROOMISH	LIVELLO 29	ERBA
	COMBUSKEN	LIVELLO 31	FUOCO-LOTTA
TORCHIC	SHROOMISH	LIVELLO 29	ERBA
	NUMEL	LIVELLO 29	FUOCO-TERRA
	MUDKIP	LIVELLO 31	ACQUA-TERRA
MUDKIP	WAILMER	LIVELLO 29	ACQUA
	NUMEL	LIVELLO 29	FUOCO-TERRA
	GROVYLE	LIVELLO 31	ERBA

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: ELETTRICO, FUOCO, VOLANTE, ERBA, ACQUA

Il tuo rivale usa gli stessi Pokémon dei due combattimenti precedenti, con l'unica differenza rappresentata dal fatto che sono cresciuti. Dopo la battaglia riceverai MN 02 (Volo); per usare Volo al di fuori dei combattimenti devi prima collezionare la Medaglia Piuma a Forestopoli.

PREMIO:
MN 02 (VOLO)

ISTITUTO METEO

Gli scienziato che lavorano all'Istituto Meteo stanno conducendo alcuni studi sulla pioggia; tra le altre cose hanno creato un Pokémon che, a loro dire, è capace di cambiare le condizioni del tempo a suo piacimento. Il Team Idro o il Team Magma, venuti a conoscenza delle ricerche condotte nell'Istituto Meteo, hanno intenzione di catturare il Pokémon.

1 RIPOSINO!

Il cammino fino all'Istituto Meteo è stato lungo e faticoso e, probabilmente, i tuoi Pokémon necessitano di un po' di riposo. Fai un sonnellino nel letto che trovi al piano terra dell'Istituto Meteo ed organizza i tuoi mostri per la battaglia (usando il provvidenziale PC che trovi vicino al letto).

PIANTERRENO

SECONDO PIANO

PERCORSO 119
pag 55

2 DUE REGALI IN UNO

ACQUA MAGICA | CASTFORM

Sconfiggi tutti i membri del Team Idro o del Team Magma che affollano l'Istituto Meteo. In segno di ringraziamento il professore ti regalerà Castform, un Pokémon che modifica il suo aspetto in accordo con le condizioni meteorologiche.

Castform porta con sé Acqua Magica, un oggetto che rafforza le mosse di tipo Acqua.

FORESTOPOLI

Forestopoli è uno dei luoghi più singolari di Hoenn, poiché tutte le case sono costruite sulla cima degli alberi. Gli abitanti del luogo adorano convivere con i propri Pokémon. A Forestopoli potrai collezionare la sesta medaglia (Medaglia Piuma), e ricordati che nel negozio della città troverai decorazioni esclusive.

1 POKé-BARATTO

SKITTY

PIÙ TARDI Se riuscirai a catturare un Pikachu (nella Zona Safari) portalo a Forestopoli: la ragazza nella casa in alto a sinistra ti proporrà di scambiarlo con il suo Skitty. Siccome Pikachu è un Pokémon difficile da catturare, ti consigliamo di non barattarlo se ne possiedi solo uno. Prima di accettare lo scambio, quindi, prova a catturarne almeno due!

POKéMON-MARKET			
ANTIDOTO	100	REVITALIZ.	1,500
ANTIPARALISI	200	SUPERPOZIONE	700
IPERPOZIONE	1,200	SUPERREPEL.	500
MEGA BALL	600	SVEGLIA	250
MESS. BOSCO	50	ULTRA BALL	1,200

NEGOZIO			
SEDIA COMODA	2,000	TAVOLO COMODO	6,000
SEDIA DA CAMPO	2,000	TAVOLO DA CAMPO	9,000
SEDIA DURA	2,000	TAVOLO DURO	9,000
SEDIA GREZZA	2,000	TAVOLO GREZZO	6,000
SEDIA MATTONI	2,000	TAVOLO MATTONI	9,000
SEDIA PESANTE	2,000	TAVOLO PESANTE	6,000
SEDIA PICCOLA	2,000	TAVOLO PICCOLO	3,000
SEDIA POKéMON	2,000	TAVOLO POKéMON	3,000

2 USA INTROFORZA MT 10 (INTROFORZA)

A Forestopoli vive una donna capace di saggiare la forza interiore delle persone con un semplice gioco: prova ad indovinare in quale mano cela una moneta e, se indovinerai tre volte, riceverai MT 10 (Introforza). Se sbagli non demordere, provaci ancora!

3 IL DEVONSCOPIO

PIÙ TARDI C'è qualcosa di invisibile che ostruisce il passaggio verso la Palestra di Forestopoli... Raggiungi Rocco, sul ponte del Percorso 120, per ottenere il Devonscopio. Torna alla Palestra e usa il Devonscopio per smascherare Kecleon.

4 UN NEGOZIO ESCLUSIVO

Il negozio che troverai a Forestopoli ha un ampio ed esclusivo catalogo di oggetti ornamentali. Ti consigliamo di approfittarne per rendere più accogliente la tua Base Segreta.

5 POSTA AEREA MENTALERBA

PIÙ TARDI A Forestopoli troverai un ragazzo che è solito corrispondere con una ragazza di Verdeazzupoli. Dopo avergli parlato, cerca il suo Wingull a Verdeazzupoli e, quando lo avrai trovato, torna da lui a Forestopoli: ti regalerà Mentalerba.

CAPOPALESTRA ALICE

SWELLOW	LIVELLO 31	NORMALE-VOLANTE
PELIPPER	LIVELLO 30	ACQUA-VOLANTE

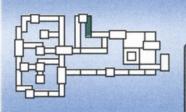
SKARMOR	LIVELLO 32	ACCIAIO-VOLANTE
ALTARIA	LIVELLO 33	DRAGO-VOLANTE

TIPOLOGIA DELLE MOSSE CONSIGLIATE: ELETTRICO, GHIACCIO, ROCCIA

La Palestra di Forestopoli è il regno dei i Pokémon di tipo Volante. Per raggiungere i quattro Allenatori ed Alice dovrai orientarti lungo il labirinto in cui si articola la Palestra. I tuoi avversari usano Pokémon di tipo Volante, alcuni dei quali presentano doppia tipologia; fai in modo di avere con te almeno un Pokémon di tipo Elettrico, Ghiaccio o Roccia. Contro Alice si riveleranno particolarmente adatte mosse quali Tuono (di tipo Elettrico) e Rotolamento (di tipo Roccia).

PREMI:

MEDAGLIA PIUMA & MT 40 (AEROASSALTO)

Quando sarai in possesso della Medaglia Piuma tutti i Pokémon fino al Livello 70 ti ubbidiranno, e inoltre potrai usare MN 02 (Volo) al di fuori dei combattimenti – per viaggiare. Alice ti darà anche MT 40 (Aeroassalto), una mossa di tipo volante caratterizzata da velocità e precisione incredibili.

PERCORSO 120

È strabiliante la velocità con la quale cambia il tempo, lungo il Percorso 120: un minuto prima c'è il sole, un minuto dopo si mette a piovere! Durante i combattimenti le condizioni meteorologiche influiscono sui tuoi Pokémon. La strada fino alla prossima città è molto lunga: prima di lasciare Forestopoli, assicurati di aver sistemato tutte le tue faccende.

1 CRONISTI D'ASSALTO

Indovina chi troverai lungo il Percorso 120? Esatto, Tea & Teo! Questa volta dovrai combattere contro Loudred (Livello 30) e Magneton (Livello 30). Dopo la tua terza battaglia con loro, il dinamico duo riapparirà nei posti in cui lo hai incontrato in precedenza.

Dopo ogni combattimento con Tea & Teo potrai sottoporti ad un'intervista; ricordati di guardare la TV, ogni tanto!

2 ROCCO E IL DEVONSCOPIO

DEVONSCOPIO

Mentre attraversi il primo ponte del Percorso 120, verrai bloccato da un ostacolo invisibile; si tratta di qualcosa che proietta la sua ombra sullo specchio d'acqua sottostante, ma ti è impossibile capire di cosa si tratti. Rocco, usando il Devonscopio, rivelerà la natura dell'ostacolo: si tratta di un Kecleon selvaggio! Combatti contro il Pokémon, così Rocco ti regalerà il Devonscopio; potrai usare questo utilissimo oggetto per liberare il passaggio alla Palestra di Forestopoli (anche lì troverai un Kecleon).

3 BACCHE RARE

BACCA (CASUALE)

Lungo il Percorso 120 troverai una donna generosa che ogni giorno ti regalerà una bacca rara. La bacca che ti darà è casuale, ma stai pur certo che si tratta di un esemplare raro da trovare in natura! Usa la bacca per produrre Pokémelle o, meglio ancora, piantala in terra fertile.

INSETTOLOGO: MATT
Dopo che lo avrai sconfitto cinque volte, l'Insettologo ti darà Argenpolvere.

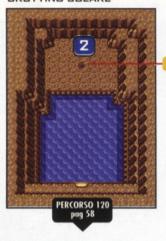
GROTTINO SOLARE & TOMBA ANTICA

Sul Percorso 120 ci sono due grandi e misteriose rocce. Una è il Grottino Solare, l'altra è la Tomba Antica. Potrai entrare nel Grottino Solare usando Surf, mentre potrai accedere alla Tomba Antica solo molto più tardi (la caverna sembra essere in qualche modo collegata con quelle sui Percorsi 105 e 111.

TOMBA ANTICA

PERCORSO 120
pag 58

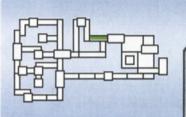
GROTTINO SOLARE

MT 11 (GIORNODISOLE)

PERCORSO 120
pag 58

1 REGISTEEL TI ASPETTA

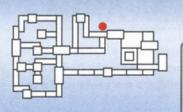
PIÙ TARDI Dopo aver risolto i misteri della Sala Incisa (Percorso 134, vedi pag. 85), potrai accedere alla Tomba Antica: risolvi il suo enigma perché Registeel appaia.

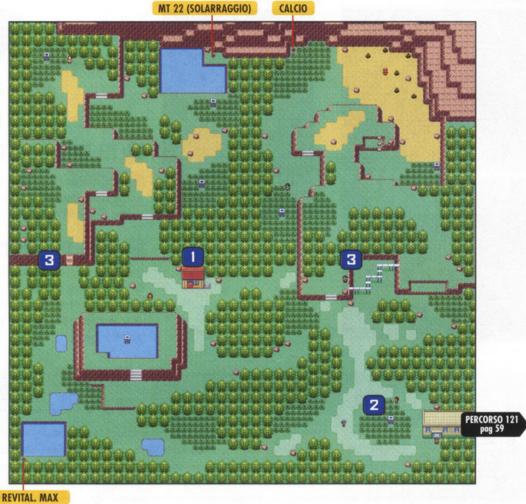
2 O' SOLE MIO!

Usa Surf per raggiungere il Grottino Solare (percorso 120). Come al solito c'è un Kecleon che blocca l'entrata, ma non ha fatto i conti con il tuo Devonscopio: smascheralo e dagli una bella lezione. Entra nel Grottino Solare per recuperare MT 11 (Giornodisole).

PERCORSO 121

Route 121 branches off into three important areas. South, across the water, is Mt. Pyre—a resting place for defeated Pokémon and where you should head first. (Use Surf to reach it.) The north branch leads to the popular Safari Zone, which is enclosed by a fence that stretches across the grass as far as the eye can see. The east branch leads to beautiful Lilycove City.

1 LOSCHI TRAFFICI

Arriverai al Percorso 121 giusto in tempo per assistere all'adunanza del Team Magma o del Team Idro; quando si dirigeranno verso il Monte Pira, non esitare a seguirli: sicuramente stanno tramando qualcosa di losco...

ZONA SAFARI

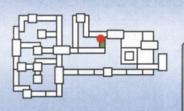
La Zona Safari è il posto giusto dove andare a caccia di Pokémon rari come Pikachu, Heracross e Psyduck. Per accedere alla zona dovrai prima procurarti il biglietto d'entrata; i commessi ti consegneranno 30 Safari Ball e, da questo momento, sarai libero di cacciare. Tieni bene a mente che dovrai uscire non appena avrai consumato tutte le Safari Ball o dopo aver percorso 500 passi.

1 QUALCHE UTILE CONSIGLIO

Parla con tutte le persone che troverai all'Ostello per avere qualche consiglio sulle tecniche di cattura che potrai mettere in pratica nella Zona Safari. Da parte nostra ti consigliamo di adottare questa tecnica: quando avrai raggiunto una zona che desideri perlustrare, rimani fermo e girati in tutte e quattro le direzioni: in questo modo ti sarà più facile scovare Pokémon senza per questo consumare subito i 500 passi a disposizione.

2 ESCHE-MELLE

Porta con te una buona varietà di Pokémelle, in modo da poterle posizionare all'interno delle mangiatoie per attirare i Pokémon selvatici. I Pokémon che si avvicineranno, naturalmente, saranno ghiotti di quel particolare tipo e colore di Pokémelle.

3 SAFARI IN BICI

Per raggiungere alcune aree della Zona Safari dovrai fare affidamento sulla Bici Corsa e sulla Bici Cross. Ricordati di esplorare con cura tutte le zone, poiché i Pokémon più rari sono soliti apparire in corrispondenza di quelle meno accessibili!

PERCORSO 122 & MONTE PIRA

Lungo il Percorso 121 hai sorpreso il Team Idro o il Team magma mentre programmavano una gita sospetta al Monte Pira. Vai al Molo Monte Pira e usa Surf per raggiungere il Monte Pira (lungo il Percorso 122). Il Monte Pira è un monumento naturale dove la gente è solita recarsi per rendere omaggio agli spiriti dei Pokémon morti; il Percorso 122, invece, è il tratto di mare tra i Percorsi 121 e 123.

PERCORSO 121 pag 59

A

PERCORSO 123 pag 63

PRIMO PIANO

VELOPURO

D

1

B

(pag 62)

A

SESTO PIANO

H

STREGHETTA: VANIA

MT 30 (PALLA OMBRA)

QUINTO PIANO

H

G

DISTRAROMA

QUARTO PIANO

G

F

MAREAROMA

TERZO PIANO

F

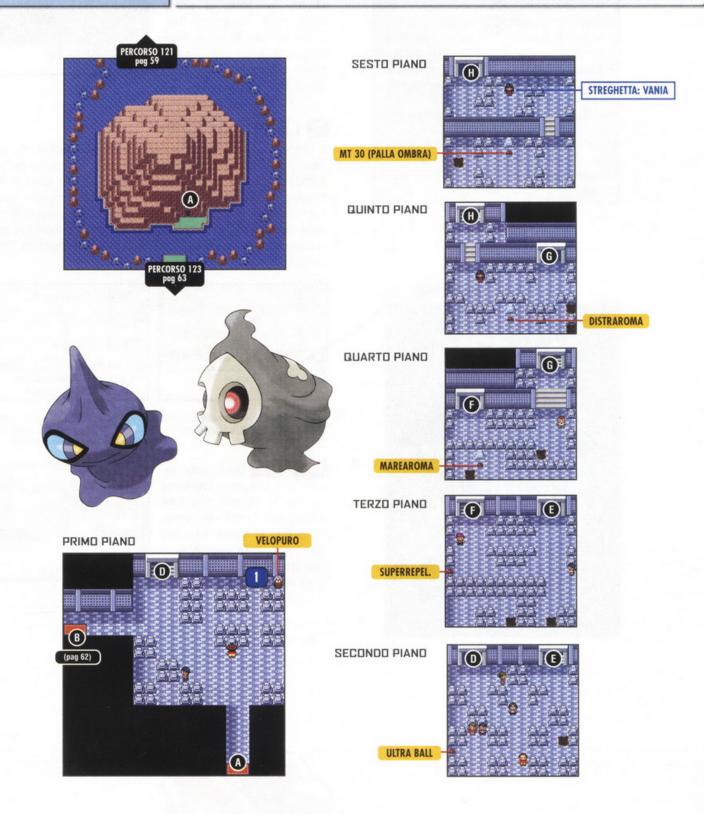
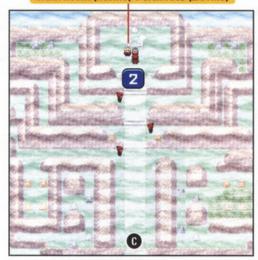
E

SUPERREPEL.

SECONDO PIANO

D

E

ULTRA BALL

1 EVITA I DANNI CON VELOPURO

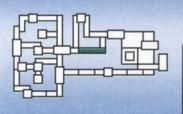
Un'anziana signora, che troverai nell'angolo superiore destro del primo piano di Monte Pira, è preoccupata per la tua incolumità; con tutti gli spettri che ci sono in giro c'è poco da scherzare! Per aiutarti ti farà dono di Velopuro, un oggetto che respinge i Pokémon selvatici (perché abbia effetto assegnalo al primo Pokémon del tuo gruppo). Raggiungi il Team Idro o il Team Magma uscendo dalla porta in basso a sinistra e scalando il Monte Pira fino alla vetta.

2 LE DUE SFERE

Le Sfere Rossa e Blu sono il simbolo del delicato equilibrio che intercorre tra l'acqua e la terraferma, e nessuno immagina che cosa potrebbe accadere se venissero separate... Il Team Idro o il Team Magma, ciò nonostante, non si faranno troppi scrupoli e sottrarranno una delle due sfere; a questo punto l'anziana coppia di guardiani che vigila su di esse ti affiderà la sfera rimasta nelle loro mani, supplicandoti di recuperare anche l'altra per scongiurare l'imminente catastrofe.

Max ruberà la Sfera Blu nella Versione Rubino; Ivan ruberà la Sfera Rossa nella Versione Zaffiro.

L'anziana coppia che trovi sulla vetta del Monte Pira ti racconterà la storia delle origini di Hoenn e delle due Sfere.

PIÙ TARDI Dopo aver incontrato Groudon (Versione Rubino) o Kyogre (Versione zaffiro) alla Grotta dei Tempi, fai ritorno al Monte Pira; sali alla vetta, e troverai Max o Ivan che stanno restituendo la Sfera rubata.

PERCORSO 123

Un delicato profumo di fiori e bacche aleggia lungo il Percorso 123, il quale è caratterizzato da numerose piattaforme che, una volta discese, non è possibile risalire (quindi studia bene i tuoi passi). La casa di Bacco Bacchini è una tappa obbligatoria: riceverai molte bacche rare, e potrai piantarne una grande quantità nel giardino limitrofo.

1 UN REGALO PER POKéMON IN ERBA

La ragazza che incontri vicino al giardino adora i Pokémon di tipo Erba; parla con lei quando hai un Pokémon di tipo Erba nel tuo gruppo (anche con tipologia doppia), e ti verrà data in dono MT 19 (Gigassorbimento).

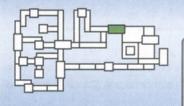
2 BACCHE A VOLONTÀ!

La casa di Bacco Bacchini è il luogo ideale per piantare le tue bacche: non solo vi troverai la più estesa zona fertile di tutta Hoenn, ma avrai anche la possibilità di farti regalare un bel po' di bacche rare dalla coppia che abita la casa.

3 LA CASA DI BACCO BACCHINI

BACCHE

Bacco Bacchini è un vero magnate: ogni giorno ti regalerà due bacche scelte a caso. Come se non bastasse sua moglie ti riempirà le tasche di bacche rare se risponderai a tono quando ti chiederà di raccontarle qualche novità (dopo determinati eventi potrai sfruttare nuovi vocaboli e, quindi, non esitare a farle visita spesso).

Dopo aver raggiunto determinati obiettivi (come la conquista del titolo di Campione della Lega Pokémon o il ritrovamento di Latios e Latias) il tuo vocabolario si arricchirà di nuove parole, permettendoti di raccontare nuove cose alla moglie di Bacco Bacchini.

PORTO ALGHEPOLI

Circondata dal mare, Porto Alghepoli è una delle più popolose città di Hoenn nonché il suo secondo porto più importante. Il Centro Commerciale di Porto Alghepoli è senza dubbio il più grande della regione e vi troverai tutto ciò che può servire ad un Allenatore; il Pokémon Fan Club, il Museo Alghepoli e le Gare Pokémon di Livello Master completano l'elenco delle principali attrazioni della città.

L'Eliminamosse di Porto Alghepoli è l'esatto contrario della Guida Mosse di Brunifoglia (solo un po' meno tirchio). Egli infatti può far dimenticare qualsiasi mossa ad un Pokémon, e i suoi servizi sono gratuiti!

Il gentiluomo che trovi nell'area in alto a destra di Porto Alghepoli ti regalerà una bacca ogni giorno, se gli farai visita.

! IL TUO RIVALE - 4 o

TREECKO	SWELLOW	LIVELLO 31	NORMALE - VOLANTE
	WAILMER	LIVELLO 32	ACQUA
	SHROOMISH	LIVELLO 32	ERBA
	COMBUSKEN	LIVELLO 34	FUOCO - LOTTA
TORCHIC	SWELLOW	LIVELLO 31	NORMALE - VOLANTE
	SHROOMISH	LIVELLO 32	ERBA
	NUMEL	LIVELLO 32	FUOCO - TERRA
	MARSHTOMP	LIVELLO 34	ACQUA - TERRA
MUDKIP	SWELLOW	LIVELLO 31	NORMALE - VOLANTE
	NUMEL	LIVELLO 32	FUOCO - TERRA
	WAILMER	LIVELLO 32	ACQUA
	GROVYLE	LIVELLO 34	ERBA

Questa è la quarta ed ultima battaglia che dovrai sostenere con il tuo rivale. Per mettere in cantiere una vittoria facile e veloce ti consigliamo di usare un Pokémon di tipo Elettrico con mosse di tipo Elettrico.

1 ALLENATORI E CELEBRITÀ

PIÙ TARDI Dopo aver conquistato il titolo di Campione della Lega Pokémon, torna al Pokémon Fan Club di Porto Alghepoli e troverai ad attenderti il tuo primo fan. Per avere altri fan devi diventare il Campione della Torre Lotta, del Club Via Cavo, delle Gare Pokémon e devi vincere una battaglia nella tua Base Segreta.

2 HOTEL ALGA

PIÙ TARDI Per guadagnare il rispetto di tutti gli Allenatori di Hoenn, mostra loro il Pokédex completo. Anche il proprietario dell'Hotel Alga ne rimarrà impressionato, e ti farà un regalo davvero speciale!

3 GARE POKéMON DI LIVELLO MASTER

Porto Alghepoli è la sede delle Gare Pokémon di Livello Master: potrai accedervi con un Pokémon che abbia già vinto un fiocco nei livelli Normale, Super ed Iper. Puoi anche collegare il tuo GameBoy Advance a quello di altri amici (fino a tre) per sfidarli nelle Gare Pokémon o per produrre Pokémelle di elevata qualità.

4 TEMPO DI SHOPPING

Il Centro Commerciale di Porto Alghepoli è semplicemente strabiliante: cinque piani ricolmi di tutto ciò che puoi immaginare! Non lasciarti sfuggire questa ghiotta occasione.

PIÙ TARDI Torna al Centro Commerciale di Porto Alghepoli dopo essere diventato Campione della Lega Pokémon; troverai alcuni oggetti speciali in vendita all'ultimo piano! Controlla la TV per sapere quando si tengono le vendite speciali.

5 LOTTERIA POKéMON

Il Centro Commerciale di Porto Alghepoli organizza una lotteria le cui estrazioni hanno luogo una volta al giorno, e per partecipare non devi spendere neppure una moneta! Se il numero identificativo di un Pokémon del tuo gruppo corrisponde a quello estratto, riceverai uno dei premi elencati qui.

CONDIZ. VINCITA	PREMI
Tutti i numeri corrispondono	Master Ball
4 numeri corrispondono	Revital. Max
3 numeri corrispondono	Condiv. Esp.
2 numeri corrispondono	PP-SU

6 L'ESPERTA POKéMELLE

L'Esperta Pokémelle di Porto Alghepoli ha appreso come produrre Pokémelle della migliore qualità; ogni tanto parla con lei per carpirle i suoi segreti.

7 I POKéMON SONO ARTE

Se conquisterai il titolo di Campione del Livello Master delle Gare Pokémon, un artista ritrarrà il tuo Pokémon e il quadro sarà esposto al secondo piano del Museo Alghepoli. Prova a riempire tutti gli spazi della mostra, vincendo il Livello Master in ogni categoria!

8 UN MURO DI... WAILMER!

Il Team Idro o il Team Magma sfruttano un esercito di Wailmer per impedire il passaggio sul Percorso 124. Fino a quando i Wailmer non se ne andranno, non ti sarà possibile passare.

PIÙ TARDI Dopo che il sottomarino sarà partito dal Rifugio del Team Idro o Magma, torna a Porto Alghepoli: i Wailmer se ne saranno andati e tu potrai accedere al Percorso 124.

CENTRO COMMERCIALE

2° Piano - Cassa di sinistra

ANTIDOTO	100	FUNE DI FUGA	550
ANTIGELO	250	MEGA BALL	600
ANTIPARALISI	200	POKé BALL	200
ANTISCOTTAT.	250	ULTRA BALL	1,200
CODA SKITTY	1,000	SVEGLIA	250
CURA TOTALE	600		

2° Piano - Cassa di destra

IPERPOZIONE	1,200	REPELLENTE	350
MESS. ONDA	50	REPELL. MAX	700
MESS. TECNO	50	REVITALIZ.	1,500
POZIONE	300	SUPERPOZIONE	700
POZIONE MAX	700	SUPERREPELL.	500

3° Piano - Cassa di sinistra

CALCIO	9,800	PROTEINA	9,800
CARBURAN.	9,800	PS-SU	9,800
FERRO	9,800	ZINCO	9,800

3° Piano - Cassa di destra

ATTACCO X	550	SUPERCOLPO	650
DIFESA X	550	SUPERGUARDIA	700
PRECISIONE X	950	VELOCITÀ X	350
SPECIAL X	350		

4° Piano- Cassa di sinistra

MT 14 (BORA)	5,500
MT 15 (IPER RAGGIO)	7,500
MT 25 (TUONO)	5,500
MT 38 (FUOCOBOMBA)	5,500

4° Piano - Cassa di destra

MT 16 (SCHERMOLUCE)	3,000
MT 17 (PROTEZIONE)	3,000
MT 20 (SALVAGUARDIA)	3,000
MT 33 (RIFLESSO)	3,000

9 TUTTI A BORDO DELLA M/N MAREA

PIÙ TARDI La Motonave Marea, che fa spola tra Porto Selcepoli e Porto Alghepoli, entrerà in servizio dopo che sarai divenuto Campione della Lega Pokémon.

5° Piano - Cassa in fondo a sinistra

BAMBOLA AZURILL	3,000	BAMBOLA MARILL	3,000
BAMBOLA BALTOY	3,000	BAMBOLA PICHU	3,000
BAMBOLA DUSKULL	3,000	BAMBOLA PIKACHU	3,000
BAMBOLA GULPIN	3,000	BAMBOLA SKITTY	3,000
B. JIGGLYPUFF	3,000	BAMBOLA SWABLU	3,000
BAMBOLA KECLEON	3,000	BAMBOLA WYNAUT	3,000

5° Piano - Cassa in mezzo a sinistra

CUSCINO ACQUA	2,000	CUSCINO GIRO	2,000
CUSCINO BALL	2,000	CUSCINO PIKA	2,000
CUSC. DIAMANTE	2,000	CUSCINO ROTONDO	2,000
CUSCINO ERBA	2,000	CUSCINO ZIGZAG	2,000
CUSCINO FUOCO	2,000		

5° Piano - Cassa in mezzo a destra

POSTER BALL	1,000	POSTER MARE	1,500
POSTER BLU	1,000	POSTER PIKA	1,500
POSTER CARINO	1,000	POSTER ROSSO	1,500
POSTER CIELO	1,000	POSTER VERDE	1,500
POSTER LUNGO	1,500		

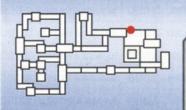
5° Piano - Cassa in fondo a destra

TAPP. ABISSO	4,000	TAPP. POLNEVE	4,000
TAPP. ATTRAZIONE	4,000	TAPP. PUNTE	4,000
TAPP. BRILLANTE	4,000	TAPPETO SALTO	2,000
TAPP. FUOCOBOMBA	2,000	TAPPETO SURF	4,000
TAPPETO GIRO	2,000	TAPPETO TUONO	4,000

6° Piano - Macchine automatiche

ACQUA FRESCA	200	GASSOSA	300
LEMONSUCCO	350		

Svendita - Ultimo piano

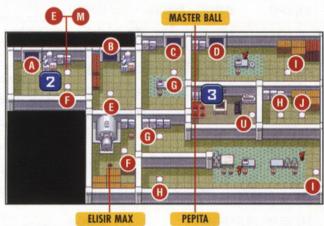
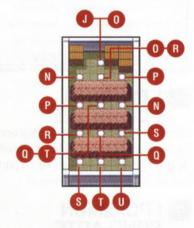
ASSE SOLIDA	3,000	PALLA FANGO	200
BAMBOLA RHYDON	10,000	PORTA FRAGILE	3,000
BAMBOLA WAILMER	10,000	SCIVOLO	8,000
BARRIERA LARGA	500	STATUA FRAGILE	3,000
BARRIERA LUNGA	500	TV	3,000
CERCHIONE	800	TV CARINA	4,000
PALCHETTO	7,000	TV ROTONDA	4,000

IL RIFUGIO DEL TEAM

Il Rifugio del Team Idro o del Team Magma è situato a nord-ovest di porto Alghepoli (usa Surf per raggiungere la sua entrata). All'interno troverai numerosi teletrasporti che ne renderanno più complicata l'esplorazione. Il Rifugio del Team Idro (Versione Zaffiro) presenta alcune lievi differenze con quello del Team Magma (Versione Rubino); sia come sia, affrettati a trovare il capo del Team!

1 SULLE TRACCE DEL CAPO

Il Team Idro e il Team Magma stanno causando non pochi problemi, a Porto Alghepoli; quando cercherai di accedere al loro Rifugio, per investigare, due marcantoni non ti lasceranno passare ma; dotati di scarsa intelligenza quali sono, si lasceranno però scappare dove si trova il loro capo. Vola a Porto Selcepoli per cercare di contrastare i piani del Team.

PIÙ TARDI Segui il Team Idro o il Team Magma dopo che avranno rubato il sottomarino a Porto Selcepoli; saranno talmente presi dalle loro macchinazioni da lasciare sguarnita l'entrata del loro Rifugio... È l'occasione buona per intrufolarti!

RIFUGIO TEAM MAGMA

2 TELETRASPORTI

I cerchi bianchi sul pavimento del Rifugio sono adibiti al teletrasporto; quando cammini sopra uno di essi vieni trasportato in un'altra area del Rifugio. E' molto facile fare confusione e perdersi, e così ti invitiamo a studiare attentamente le mappe riprodotte qui per orientarti nel migliore dei modi.

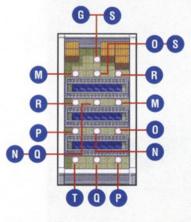
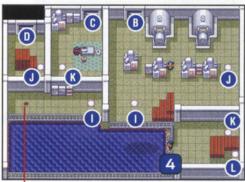
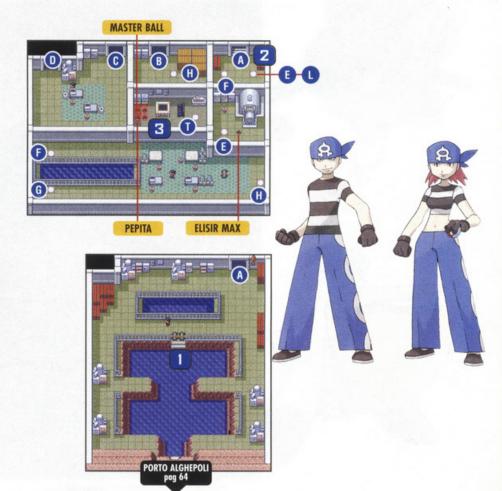
3 UN TRAVESTIMENTO PERICOLOSO

All'interno del Rifugio troverai numerose Poké Ball sul pavimento; molte di esse racchiudono oggetti utili, mentre altre sono il risultato del camuffamento degli Electrode posti a guardia del Rifugio. Non appena tocchi le Poké Ball false, devi combattere contro il Pokémon che esse racchiudono! Osserva attentamente la mappa per distinguere senza errore gli Electrode dagli oggetti utili.

Quando incontri Electrode nel nascondiglio, sconfiggilo o prova a catturarlo se non l'hai già fatto a Ciclanova.

4 INSEGUIMENTO SUBACQUEO

Arriverai all'area di imbarco del Rifugio giusto in tempo per assistere alla fuga precipitosa di Max (capo del Team Magma) o di Ivan (capo del Team Idro) a bordo del sottomarino. Per poterli inseguire ti servono MN 08 (Sub) e la Medaglia Mente (che ti permette di usare Sub fuori dei combattimenti; la otterrai sconfiggendo il Capopalestra di Verdeazzupoli).

RIFUGIO TEAM IDRO

PERCORSO 124

Il Percorso 124, che si snoda attraverso la più ampia zona oceanica di Hoenn, nasconde segreti in quantità sia sopra che sotto la superficie del mare (e per poterli scoprire tutti, quindi, dovrai fare un uso intensivo di Surf e Sub). Numerosi Allenatori nuotano e giocano nell'acqua con i propri Pokémon, in attesa di qualcuno che osi sfidarli. Quel qualcuno, naturalmente, sei tu!

1 ESPLORA IL FONDALE OCEANICO

Sotto la superficie del Percorso 124 si sviluppa un intricato labirinto di tunnel e caverne: per esplorarlo ti occorrono MN 08 (Surf) e la Medaglia Mente (che ti permette di usare Sub fuori dei combattimenti; la otterrai sconfiggendo il Capopalestra di Verdeazzupoli). Per raggiungere alcune zone del Percorso 124 è necessario riemergere in punti precisi del percorso; ricordati che ti puoi immergere solo nelle zone dove l'acqua è più scura.

2 OLTRE LE SCOGLIERE

Vedi gli scogli che ti impediscono di raggiungere alcune aree del Percorso 124? Per superarli non devi far altro che individuare nei loro pressi i punti in cui ti puoi immergere, e così nuotare in immersione fino a superare la barriera sovrastante. Per maggiore comodità studiati le mappe di superficie e subacquea che riportiamo in queste pagine.

Con Surf non sei in grado di esplorare tutto il Percorso 124; per raggiungere alcune delle sue zone devi sfruttare anche Sub.

MAPPA DI SUPERFICIE

NUOTATRICE: MIRELLA

COCCIO ROSSO

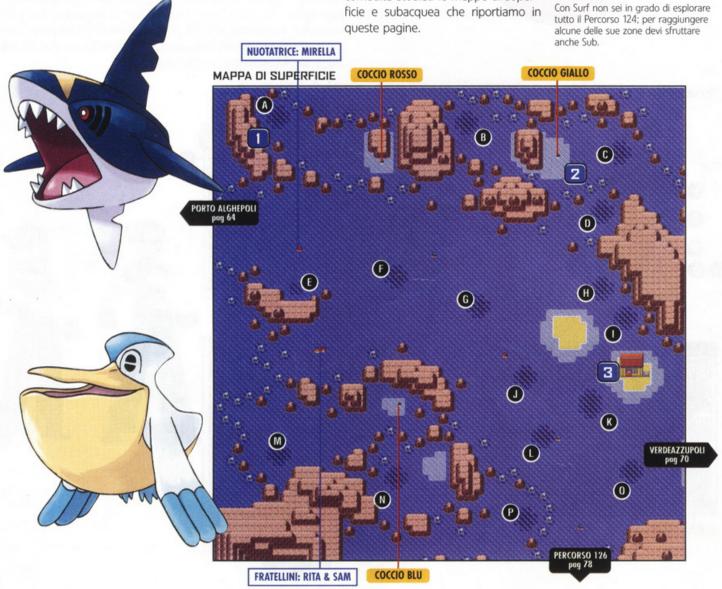
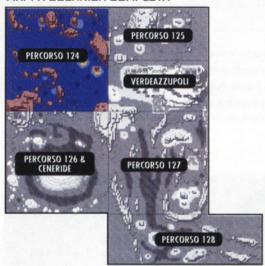
COCCIO GIALLO

PORTO ALGHEPOLI pag 64

VERDEAZZUPOLI pag 70

PERCORSO 126 pag 78

FRATELLINI: RITA & SAM

COCCIO BLU

MAPPA OCEANICA COMPLETA

3 IL TESORO DEGLI OCEANI

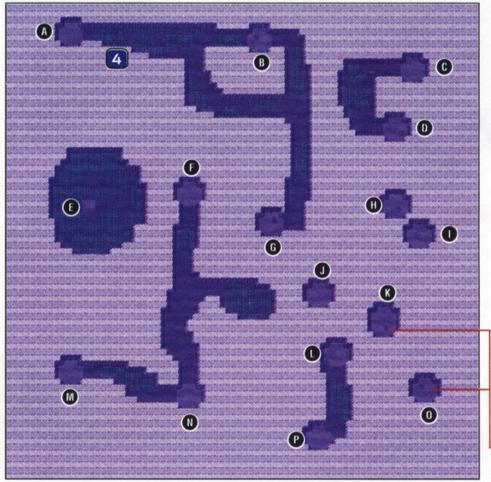
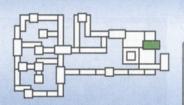
Il Cercatesori abita su di una piccola isola del Percorso 124, e dedica tutto il suo tempo alla ricerca di tesori sommersi. Quello che più lo attrae sono i cocci degli oggetti antichi: se ne trovi qualcuno, il Cercatesori non esiterà a barattarlo con qualche pietra speciale. Controlla la tabella qui sotto per sapere che cosa puoi ottenere.

COCCIO	PIETRE SPECIALI
Coccio Blu	Pietraidrica
Coccio Giallo	Pietratuono
Coccio Rosso	Pietrafocaia
Coccio Verde	Pietrafoglia

Recupera i Cocci Blu, Giallo, Rosso e Verde e consegnali al Cercatesori: i tuoi sforzi saranno ben ripagati!

4 POKéMON TRA LE ALGHE

Come i Pokémon terrestri amano nascondersi nell'erba alta, così i Pokémon subacquei adorano fare lo stesso tra le vaste distese di alghe che ricoprono i fondali marini. Passando attraverso le alghe non saranno rari i casi in cui ti imbatterai in questi Pokémon: per catturarli ti consigliamo di usare le Sub Ball che puoi comprare al Pokémon-Market di Verdeazzupoli.

MAPPA SUBACQUEA

Gli oggetti che giacciono sui fondali marini potrebbero essere ricoperti da un sottile strato di sabbia. Fai attenzione alle zone più scure, perché potrebbero celare qualche rarità!

VERDEAZZUPOLI

Il blando ritmo che scandisce la vita a Verdeazzupoli ne fa uno dei luoghi più attraenti di tutta Hoenn; turisti e gente del luogo si riuniscono sulle spiagge per avvistare i Wailmer che popolano le acque antistanti, godendo dell'atmosfera unica che caratterizza l'isola. A Verdeazzupoli troverai la casa di Rocco e il Centro Spaziale. Infine, una sorpresa: nella locale Palestra ti attendono ben due Capopalestra!

ROCCIA DI RE

PERCORSO 125 pag 72

Palestra

Centro

Market

PERCORSO 124 pag 68

PERCORSO 127 pag 74

RETE BALL

1 LA CASA DI ROCCO MN 08 (SUB)

La casa di Rocco, situata sulla costa occidentale di Verdeazzupoli, domina interamente l'Oceano; al suo interno, sistemata in eleganti teche di vetro, è esposta la collezione di pietre rare di Rocco. Dopo aver parlato con Rocco riceverai in dono MN 08 (Sub), nonché numerosi consigli sul modo di condurre l'esplorazione dei fondali oceanici.

PIÙ TARDI Torna a Verdeazzupoli dopo aver conquistato il titolo di Campione della Lega Pokémon. Entra nella casa di Rocco e leggi la lettera che trovi sul tavolo: Rocco è orgoglioso di te e, in segno di stima, ti vuole fare un regalo degno della tua bravura di Allenatore, vale a dire il rarissimo Beldum!

2 LA ROCCIA DI RE

Rocco ha regalato al ragazzo che staziona nei pressi della sua casa la Roccia di Re. Purtroppo egli non sa come usarla, e quindi ti chiede gentilmente se a te possa tornare utile; rispondigli di "Sì" per ricevere la Roccia di Re, un oggetto che può far evolvere il Pokémon che ne è portatore o costringere in ritirata un Pokémon avversario.

3 DOV'È LA TUA BASE SEGRETA?

Il ragazzino che abita nella casa a sud di quella di Rocco è un autentico impiccione, e si diverte a scovare le Basi Segrete degli Allenatori. Se per caso dimentichi dove si trova la tua Base Segreta, chiedilo a lui: è infallibile!

MAPPA OCEANICA COMPLETA

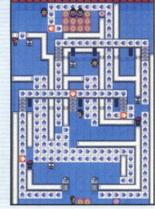
POKéMON-MARKET

ATTACCO X	500	RETE BALL	1,000
CURA TOTALE	600	REVITALIZ.	1,500
DIFESA X	550	SUB BALL	1,000
IPERPOZIONE	1,200	ULTRA BALL	1,200
REPELL. MAX	700		

CAPOPALESTRA TELL E PAT

LUNATONE	LIVELLO 42	ROCCIA - PSICO
SOLROCK	LIVELLO 42	ROCCIA - PSICO

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: BUIO, ACQUA

Il potere psichico che emana dalla Palestra di Verdeazzupoli non lascia dubbi: dovrai vedertela con Pokémon di tipo Psico! Spostarti all'interno della Palestra potrebbe essere più difficile che combattere con gli Allenatori, in quanto dovrai barcamenarti con tappeti mobili e svariate leve (queste ultime servono per modificare la direzione dei pannelli rossi, in modo da intervenire sulla viabilità dei tappeti). Tell e Pat sono due gemelle con un forte legame psichico – effettuano mosse in contemporanea e utilizzano molte Iperpozioni nel corso dei combattimenti.

PREMI:

MEDAGLIA MENTE & MT 04 (CALMAMENTE)

La Medaglia Mente accresce l'Attacco Speciale e la Difesa Speciale dei tuoi Pokémon, e ti permette di usare Sub al di fuori dei combattimenti.

4 QUESTIONE DI GUSTI

L'uomo che abita nella casa a sinistra della Palestra di Verdeazzupoli è un asso nell'individuare i gusti dei Pokémon in materia di Pokémelle. Se lo interpelli ti dirà quali siano le preferenze del primo Pokémon del tuo gruppo (ci sono Pokémon che non hanno preferenze particolari, mentre altri ne fanno una questione di principio!).

5 POKé BALL NUOVE

Il Pokémon-Market di Verdeazzupoli ha in catalogo due autentiche novità in materia di Pokéball: le Rete Ball semplificano le operazioni di cattura dei Pokémon di tipo Insetto ed Acqua (avvolgendoli in una rete a maglie fitte), mentre le Sub Ball sono l'ideale quando si tratta di catturare Pokémon sui fondali oceanici.

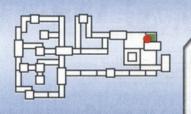
6 L'AMO SUPER È... SUPER! AMO SUPER

Il pescatore di Verdeazzupoli adora il suo Amo Super – parla con lui per scoprire il perché. Basterà che tu gli dica che ne desideri uno anche tu perché egli te lo regali. L'Amo Super è l'ultimo ritrovato in materia di pesca, e lo puoi usare anche per catturare i Pokémon che popolano i fondali oceanici.

7 IL WINGULL CORRIERE

A Verdeazzupoli vive una ragazza che è in corrispondenza con un giovane di Forestopoli; si spediscono lettere tramite il Wingull del ragazzo (è davvero un lungo tragitto, ma il Wingull sembra non curarsene!). Se hai già parlato con il ragazzo di Forestopoli, fai visita alla ragazza e quindi torna da lui: ti regalerà Mentalerba (vedi pag. 57).

8 IL CENTRO SPAZIALE PIETRASOLARE

Gli scienziati che lavorano al Centro Spaziale di Verdeazzupoli conducono ricerche sull'universo più remoto e sulle sue possibili connessioni con i Pokémon. Di quando in quando, per raccogliere maggiori informazioni, lanciano razzi spaziali che scandagliano gli abissi siderali.Uno degli uomini che troverai al piano terra del Centro Spaziale ti regalerà la Pietrasolare che ha trovato mentre passeggiava sulla spiaggia.

PERCORSO 125 & GROTTA ONDOSA

Il Percorso 125 e la Grotta Ondosa si trovano all'estremo nord-est dell'Oceano di Hoenn, in una zona trapunta di rocce e scogli di ogni dimensione. L'isola più grande è quella della Grotta Ondosa. Potrai esplorare completamente quest'area solo dopo che, sconfitto il Capopalestra di Verdeazzupoli, potrai usare Sub al di fuori dei combattimenti.

MAPPA OCEANICA COMPLETA

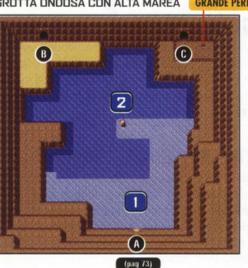
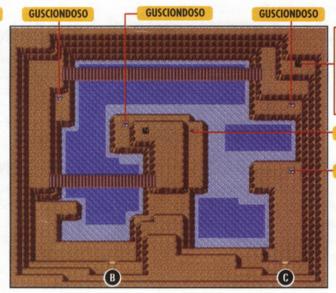
PERCORSO 125

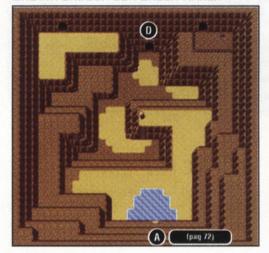
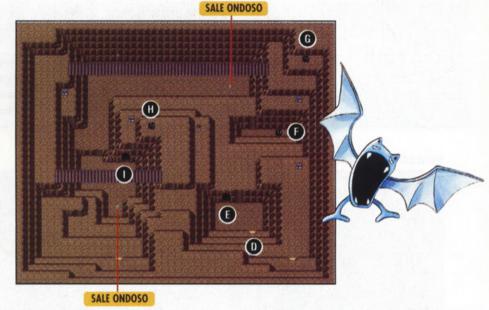
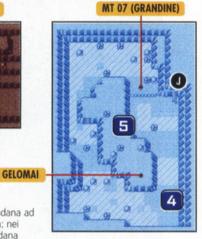
1 FLUSSO, RIFLUSSO...

L'alternarsi di alta e bassa marea ha conseguenze immediate sul livello dell'acqua all'interno della Grotta Ondosa; l'intervallo tra un tipo e l'altro di marea è pari a sei ore. Certe zone della Grotta Ondosa sono accessibili solo con l'alta marea, mentre altre zone sono accessibili solo con la bassa marea. Studia le mappe riportate qui sotto e nella pagina seguente per scoprire che cosa si cela nella Grotta Ondosa.

2 ...E TESORI NASCOSTI CONCHINELLA

Il signore anziano che incontrerai nella Grotta Ondosa ti chiederà di portargli Sale Ondoso (che puoi raccogliere con la bassa marea) e Gusciondoso (che trovi con l'alta marea); portagliene quattro di ciascun tipo, e riceverai in cambio la Conchinella.

GROTTA ONDOSA CON ALTA MAREA

Le scale in Grotta Ondosa sono accessibili con l'alta o con la bassa marea. Anche se puoi vederle, se non riesci a raggiungerle torna quando la marea sarà cambiata.

GROTTA ONDOSA CON BASSA MAREA

3 ALLENAMENTO ESTREMO

BANDANA

Nei recessi della Grotta Ondosa C'è un uomo CHE si sta allenando duramente; il freddo che regna nella Grotta – a suo dire – tempra il suo spirito nel migliore dei modi. Per resistere al rigore del clima usa una Bandana, e ne regalerà una anche a te.

Puoi assegnare la Bandana ad uno dei tuoi Pokémon; nei combattimenti la Bandana può proteggerlo dal KO immediato.

4 MOTO (QUASI) PERPETUO

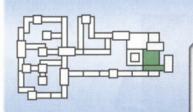
MT 07 (GRANDINE) GELOMAI

La zona più recondita della Grotta Ondosa è interamente ricoperta di ghiaccio vetrato, sul quale le tue scarpe da ginnastica non hanno presa... Brutta situazione, vero? Sfrutta gli elementi naturali per fermarti, in modo da raggiungere MT 07 (Grandine) e Gelomai. Quando hai finito esci dalla porta contrassegnata dalla lettera "J".

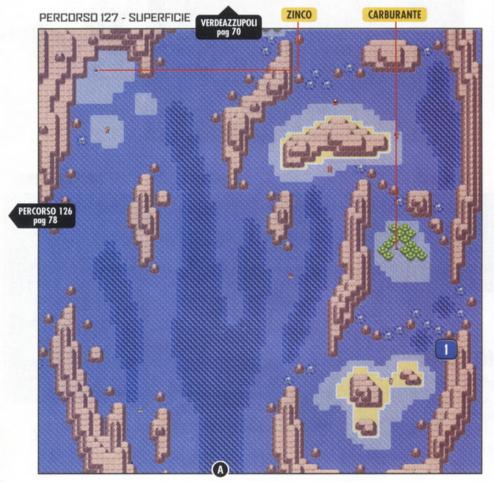
È davvero complicato muoversi nella zona più interna della Grotta Ondosa. Non appena metti piede sul ghiaccio ti ritrovi a scivolare nella direzione in cui stai guardando...

Per limitare le tue scivolate devi imparare a sfruttare i muri e i blocchi ghiacciati; cambia direzione quando sei fermo, e quindi riprendi a scivolare.

5 IL TIMIDO SNORUNT

Snorunt è un raro Pokémon di tipo Ghiaccio che, quando il sole risplende su Hoenn, cerca rifugio in grotte fredde e profonde. Lo potrai catturare solo nelle aree ghiacciate della Grotta Ondosa, e vale la pena di spendere un po' di tempo nella sua ricerca.

PERCORSI 127 & 128

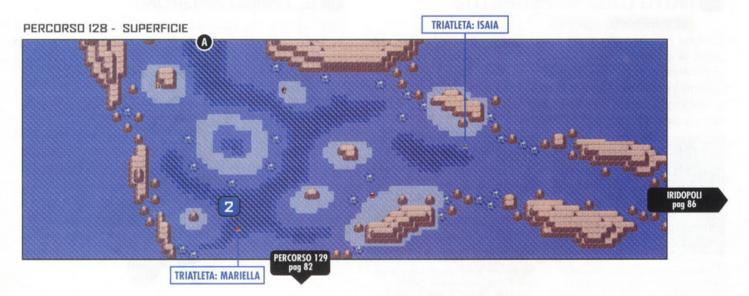
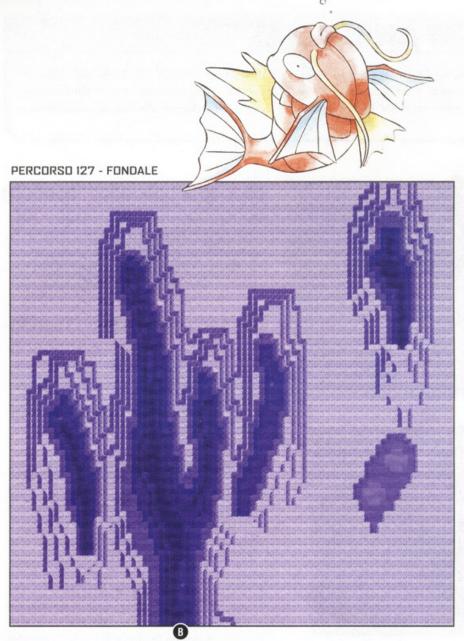
Nel corso dei millenni l'Oceano ha preso il sopravvento sulla terraferma, dando così vita ad un vero e proprio canyon subacqueo dove un tempo si trovavano ardite catene montuose. Lungo i Percorso 127 e 128 incontrerai molti Allenatori intenti a migliorare le loro abilità nelle acque profonde. Studia accuratamente le mappe qui riportate per orientarti senza problemi nei tetri passaggi subacquei.

PERCORSO 127 - SUPERFICIE

1 SU E GIÙ CARBURANTE

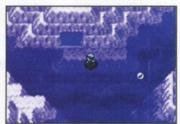
Gli scogli e gli isolotti che caratterizzano i Percorsi 127 e 128 danno vita ad un labirinto acquatico. Per mettere le mani sul Carburante che si trova nella zona alberata devi trovare la via che passa sotto alla barriera rocciosa: immergiti nella zona più scura a sud della barriera e riemergi in corrispondenza della zona illuminata dalla luce che filtra dall'alto.

Per tornare in superficie devi ordinare esplicitamente al tuo Pokémon di riemergere.

PERCORSO 128 - SUPERFICIE

PERCORSO 127 - FONDALE

MAPPA OCEANICA COMPLETA

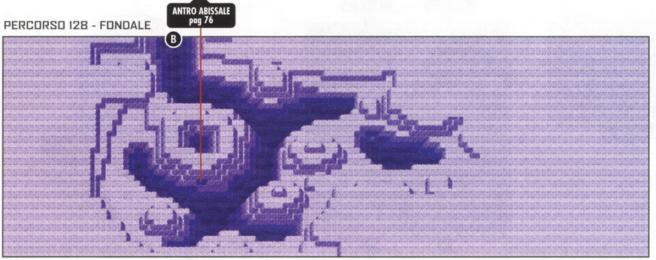
2 UNA SCOPERTA SUBACQUEA

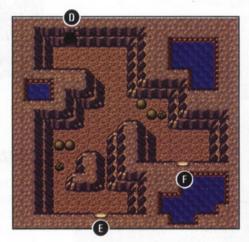
Il Capitano Remo aveva fatto cenno ad una caverna subacquea da lui scoperta lungo il Percorso 128 mentre si trovava a bordo del Sottomarino Explorer. Non è che il Team Idro o il Team Magma si siano diretti proprio là? Usa Sub a sud del semicerchio di pietra del Percorso 128 per scoprire l'entrata dell'Antro Abissale.

Usa Sub per trovare l'entrata dell'Antro Abissale, dove tra l'altro è ormeggiato il sottomarino. Il Team Idro o il Team Magma è sempre più vicino!

B

ANTRO ABISSALE
pag 76

PERCORSO 128 - FONDALE

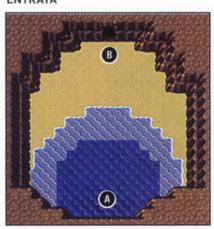
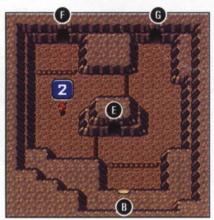
B

ANTRO ABISSALE

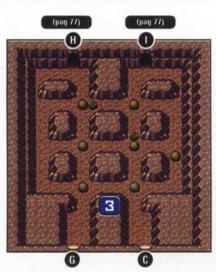
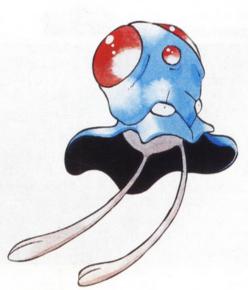
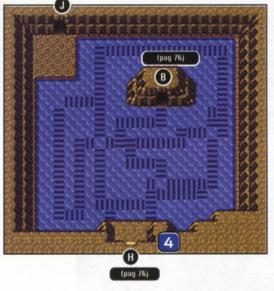
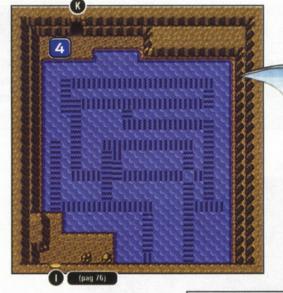
L'Antro Abissale, un intrico di passaggi che spesso ti riportano all'entrata, si trova nell'abisso più profondo del percorso 128. Il Team Idro o il Team Magma vi si è recato sulle tracce di un Pokémon leggendario. Per poter esplorare l'Antro Abissale ti occorre un Pokémon che sappia usare Forza e Spaccaroccia.

ENTRATA

1 IL SOTTOMARINO RUBATO

All'entrata dell'Antro Abissale troverai il sottomarino che il Team Idro o il Team Magma ha rubato a Porto Selcepoli. I responsabili del furto non devono essere troppo lontani: meglio preparare i Pokémon per la battaglia, non credi?!

2 TI STANNO ASPETTANDO

Il Team Idro o il Team Magma sospettava che tu fossi sulle sue tracce: all'interno dell'Antro Abissale dovrai vedertela con molti dei suoi scagnozzi messi di guardia. Se credono che questo possa bastare a fermarti, allora non hanno proprio capito nulla!

3 FORZA, SPACCAROCCIA!

Sono trascorsi molti secoli da quando l'ultimo uomo ha varcato la soglia dell'Antro Abissale, e non stupisce quindi che macigni e rocce di varia dimensione ne ostruiscano i passaggi. Per smuovere i macigni devi usare Forza, per polverizzare le rocce ti serve Spaccaroccia. Prima di muovere un macigno fai attenzione, perché è facile restare intrappolati (per programmare le tue mosse ti conviene studiare le mappe riportate in questa pagina e in quella seguente).

4 CORRENTI PAZZE

In due stanze impazzano correnti acquatiche molto ingarbugliate. Avvicinati con Surf e osserva la loro direzione; se hai fatto bene i tuoi calcoli, una volta che ti affiderai alle correnti ti ritroverai esattamente dove desideravi andare.

5 FAI UN PO' DI ORDINE

Una dozzina di macigni ostruisce il passaggio verso l'entrata "M". Per liberare la via devi usare Forza, ma la sequenza degli spostamenti non è facile come sembra... Il trucco sta nello spingere i macigni verso i muri di destra e sinistra, in modo da creare un passaggio al centro (consulta l'immagine a destra come guida). Se sbagli la sequenza, esci dalla stanza e rientra: tornerà tutto nella situazione iniziale.

6 UNA RELIQUIA DEI TEMPI REMOTI

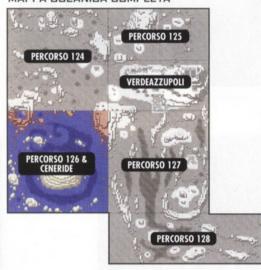
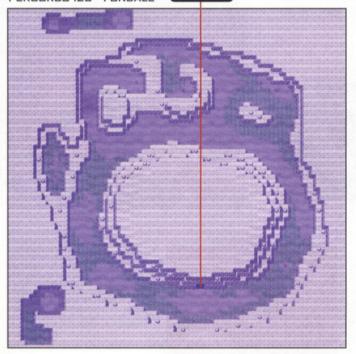
Quando sarai a faccia a faccia con un antico e gigantesco Pokémon, ti raggiungerà Max o Ivan. Max ti presenterà Groudon in stato dormiente, mentre Ivan ti presenterà Kyogre dormiente. Combatti contro Max o Ivan e sconfiggilo: la Sfera Blu e la Sfera Rossa inizierà quindi a lampeggiare, e una strana nebbia si diffonderà nella caverna. Groudon o Kyogre, a questo punto, si sveglierà e sparirà davanti ai tuoi occhi, mentre il capo del Team riceverà un messaggio allarmato dai suoi gaglioffi...

La mistica sfera inizia a risplendere e il Pokémon leggendario scompare. All'esterno le condizioni meteorologiche sembrano impazzite... Sarà in grado, il Team Idro o il Team Magma, di fronteggiare le terribili conseguenze delle sue azioni?

PERCORSO 126

Questa volta il Team Idro o il Team Magma l'hanno combinata davvero grossa, apportando un gravissimo squilibrio tra le masse di terra e d'acqua del mondo intero. Si è appena iniziata una lotta contro il tempo per rimettere le cose a posto! Dopo che il Pokémon leggendario è scomparso, segui Rocco lungo il Percorso 126 fino a Ceneride, all'interno di un vulcano spento. Per entrare ti servirà Sub.

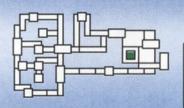
PERCORSO 126 - SUPERFICIE

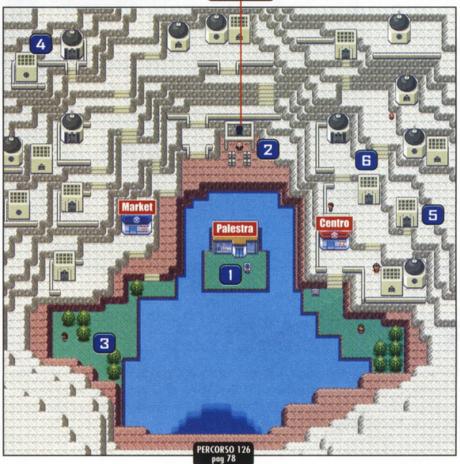
MAPPA OCEANICA COMPLETA

PERCORSO 126 - FONDALE

1 RIEMERGI DAL PERCORSO 124

Sul percorso 126 troverai un Coccio Verde, che però sembra essere irraggiungibile; per poterlo raccogliere devi tornare al Percorso 124, all'angolo sud-ovest (vedi pag. 68), ed usare Sub vicino alla formazione rocciosa che circonda il prezioso oggetto. Potrai barattare il Coccio Verde con il Cercatesori, che in cambio ti darà la Pietrafoglia (vedi pag. 69).

2 MA DOV'È CENERIDE?!

L'entrata di Ceneride è celata nelle profondità marine, ai piedi del vulcano spento. Raggiungi la base sud del vulcano e usa Sub dove l'acqua è più scura. Potrai entrare a Ceneride attraverso la caverna che troverai sott'acqua, avendo l'accortezza di riemergere in corrispondenza dell'area illuminata dalla luce che filtra dall'alto.

Anche il Nuotatore sta cercando una via d'accesso per Ceneride. È tanto vicino da nuotarci proprio sopra!

CENERIDE

La popolazione di Ceneride, sconvolta dalla catastrofe climatica, si è rinserrata in casa. Gli unici edifici che troverai aperti sono il Pokémon-Market e il Centro Pokémon. Dopo che avrai investigato alla Grotta dei Tempi, però, i cittadini usciranno dalle loro abitazioni.

POKéMON-MARKET			
ATTACCO X	500	POZIONE MAX	2.500
CURA TOTALE	600	REPELL. MAX	700
DIFESA X	550	REVITALIZ.	1.500
IPERPOZIONE	1.200	ULTRA BALL	1.200
MESS. OMBRA	50		

1 DOVE SONO, TUTTI?!

Gli eventi climatici impazziti sembrano avere epicentro proprio sopra Ceneride che, per questo motivo, al tuo arrivo appare deserta. Tutte le porte sono chiuse, e pare che nelle case non ci sia nessuno... Che atmosfera spettrale!

2 ADRIANO, IL CUSTODE

Rocco ti aveva detto che si sarebbe recato a Ceneride e, infatti, lo incontrerai all'entrata della Grotta dei Tempi. Ti presenterà ad Adriano, suo grande amico nonché Capopalestra di Ceneride. Adriano è il custode della Grotta dei Tempi e, dopo avergli parlato, ti permetterà di addentrarti nel sacro antro. Quando tornerai indietro gli abitanti di Ceneride usciranno dalle case.

3 ALTRE BACCHE RARE

BACCHE (CASUALI)

Quando il tempo si sarà ristabilito, parla con la ragazza che trovi sulla costa ovest - ti regalerà due bacche rare, e farà la stessa cosa tutti i giorni in cui andrai a trovarla.

4 LA BRECCIA DI CINTURANERA

MT 31 (BRECCIA)

Parla con il Cinturanera che abita nella casa in alto a destra per ottenere una MT speciale che egli stesso ha inventato – MT 31 (Breccia). Breccia permette di attaccare un Pokémon avversario superando eventuali mosse difensive (come Riflesso o Schermoluce).

5 LA COLLEZIONISTA DI BAMBOLE

BAMBOLA WAILMER

Gli abitanti di Ceneride ti daranno un caloroso benvenuto. La donna che abita nella casa a destra del Centro Pokémon ti farà dono di una Bambola Wailmer in segno d'amicizia.

6 BATTI IL RECORD

ELISIR

I due fratelli che abitano nella casa a nord-est del Centro Pokémon sono impegnati in una discussione sulle dimensioni di Shroomish e Barboach: tu lo sai qual è il Pokémon più grande tra i due? Porta loro uno Shroomish o un Barboach; se sarà più grande del loro, avrai vinto un Elisir!

CAPOPALESTRA ADRIANO

LUVDISC	LIVELLO 40	ACQUA
WHISCASH	LIVELLO 42	ACQUA - TERRA
SEALEO	LIVELLO 40	GHIACCIO - ACQUA
SEAKING	LIVELLO 42	ACQUA
MILOTIC	LIVELLO 43	ACQUA

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: ELETTRICO, ERBA

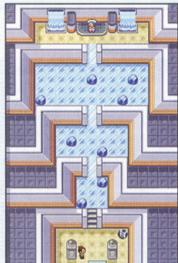
La Palestra di Ceneride è splendida a vedersi: porte e pareti, interamente fatte di ghiaccio, luccicano e si riflettono le une nelle altre. Il pavimento, però, nasconde un'insidia: le piastrelle delle quali è composto sono molto fragili, e non è possibile camminare due volte su ognuna di esse. Se torni per due volte sulla medesima piastrella, essa cederà sotto al tuo peso e ti farà cadere al piano di sotto, dove numerosi Allenatori sono in attesa! Per superare una stanza devi architettare il percorso che ti permette di camminare una sola volta su ogni piastrella: alla fine apparirà una scala che ti permetterà di accedere alla stanza successiva, e così via.
Contro i Pokémon di tipo Acqua di Adriano ti consigliamo di usare Pokémon di tipo Elettrico o Erba.

PREMI:

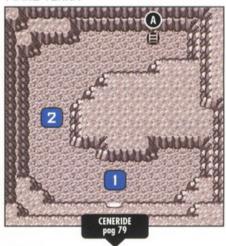
MEDAGLIA PIOGGIA & MT 03 (IDROPULSAR)

Con la Medaglia Pioggia in tuo possesso i Pokémon di qualsiasi livello ti ubbidiranno; potrai inoltre usare MN 07 (Cascata) al di fuori dei combattimenti. Adriano ti darà anche MT 03 (Idropulsar) – una potente mossa di tipo Acqua che può confondere l'avversario.

PIANO TERRA

SOTTERRANEO

GROTTA DEI TEMPI

La Grotta dei Tempi, cui ha sempre fatto guardia la popolazione di Ceneride, è il luogo più misterioso di tutta Hoenn. Dovrai addentrarti nella caverna con la Sfera Rossa o la Sfera Blu, avendo l'accortezza di portare con te un Pokémon che conosca Flash per illuminare l'ambiente. Il Pokémon leggendario che hai incontrato nella Grotta Ondosa è sempre più vicino...

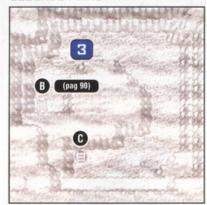
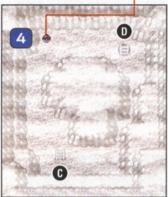
PIANO TERRA

PRIMO PIANO

1 UN FLASH CHE ILLUMINA LA VIA

Non appena metterai piede nella Grotta dei Tempi sarai ghermito da una densa oscurità; il confuso stridio dei Pokémon selvatici sembra rincorrersi in tutte le direzioni, contribuendo a rendere ancora più inquietante l'atmosfera... Non perderti d'animo: usa Flash, fai un po' di chiarezza tutt'attorno e vai incontro al tuo destino.

2 POKéMON MOLTO SELVATICI

Il rumore generato dai tuoi passi si ripercuote per le alte volte rocciose, che te lo restituiscono in guisa di eco... La Grotta dei Tempi è popolata da Pokémon selvatici che non vedono esseri umani da un'infinità di tempo: la tua presenza sarà per loro fonte di disturbo, e quindi preparati a sostenere numerose battaglie!

SECONDO PIANO

TERZO PIANO MN 07 (CASCATA)

QUARTO PIANO

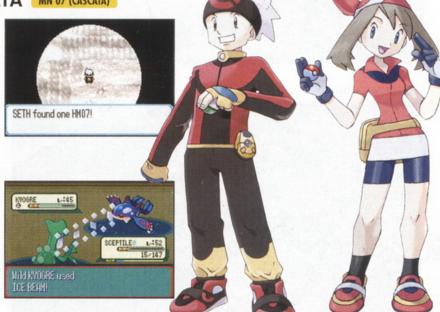
3 NEBBIA FITTA

A mano a mano che ti addentrerai nella Grotta dei Tempi ti ritroverai in luoghi sempre più scuri e pervasi da una fitta nebbia che ne rende evanescenti i profili. Cammina rasente ai muri per scoprire i passaggi meno evidenti.

4 ALL'ORIGINE DELLA CASCATA MN 07 (CASCATA)

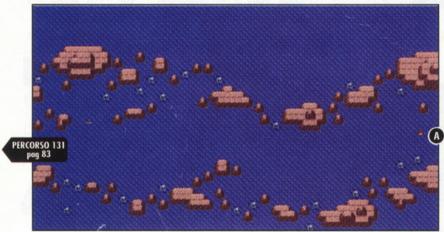
All'interno della Grotta dei Tempi troverai finalmente MN 07 (Cascata), che permette ai Pokémon di risalire ogni tipo di cascata e che si rivela essere anche una potente mossa di tipo Acqua. Per usare Cascata al di fuori dei combattimenti, però, devi prima collezionare la Medaglia Pioggia (sconfiggendo Adriano, il Capopalestra di Ceneride).

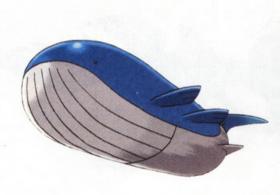
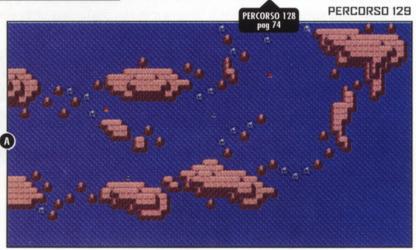
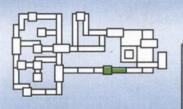
5 CATTURA LA LEGGENDA...

...e ristabilisci l'equilibrio! Tu non lo sai, ma il Pokémon leggendario del quale stai seguendo le tracce ti sta osservando. Egli scruta i tuoi movimenti, studia le tue reazioni. A mano a mano che ti avvicinerai a lui, la Sfera Rossa o la Sfera Blu comincerà a risplendere anticipando l'inizio dell'epica battaglia che tra poco dovrai affrontare. Nella Versione Rubino dovrai vedertela con Groudon, un Pokémon di tipo Terra; nella Versione Zaffiro ti ritroverai a faccia a faccia con Kyogre, un Pokémon di tipo Acqua. Fai assolutamente in modo di catturare il leggendario che ti ritroverai davanti, perché non si ripeterà mai più un'occasione simile (e se per caso non riesci a catturarlo, fossimo in te eviteremmo di salvare la partita!).

PERCORSI 129, 130 & ISOLA MIRAGGIO

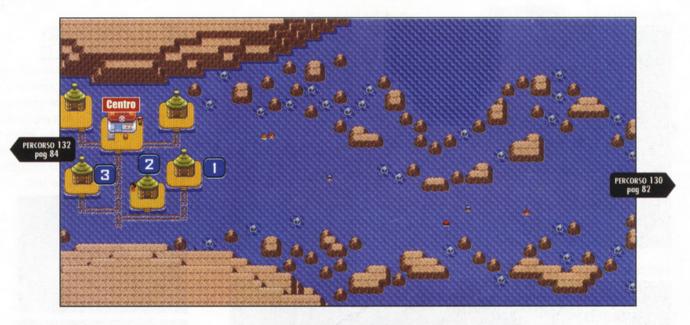
Di solito non c'è granché da vedere lungo il percorso 129; solo un po' di Allenatori, qualche Pokémon e scogli in quantità. Talvolta, però, succede che proprio a metà strada si materializzi l'Isola Miraggio: alcuni dicono che la sua apparizione dipenda dalle condizioni meteorologiche, altri sostengono che sia solo questione di fortuna...

PERCORSO 123 & ISOLA MIRAGGIO

PERCORSO 130

1 TROPPO BELLO PER ESSERE VERO

Se hai la fortuna di poter esplorare l'Isola Miraggio, non andartene prima di aver trovato tutti i suoi tesori. Ci sono un sacco di Wynaut che scorazzano sull'Isola, e ti consigliamo di catturarne più che puoi; non dimenticare di raccogliere la Baccalici, così da poterla piantare sulla terraferma (non piantarla assolutamente sull'Isola!). E' probabile che passi molto tempo prima che tu possa mettere di nuovo piede sull'Isola Miraggio, e quindi esplorala da cima a fondo.

PERCORSO 129

OROCEA & PERCORSO 131

Situata nella regione tropicale di Hoenn, Orocea è una curiosa città galleggiante in mezzo al mare (proprio sopra una colonia di Corsola). Vicino a Orocea si trovano quelli che probabilmente sono i due più grandi segreti di Hoenn: l'Isola Miraggio e la Torre dei Cieli.

1 IL MISTERO DELL'ISOLA MIRAGGIO

All'interno di una delle abitazioni galleggianti troverai un uomo che guata l'orizzonte da una finestra. Parlagli, e ti rivelerà l'oggetto delle sue attenzioni: l'Isola Miraggio! La sua apparizione è rarissima, e così lui osserva costantemente il mare in attesa che ciò avvenga.

Parla con quest'uomo anziano tutti i giorni; potrebbe aver avvistato l'Isola Miraggio, che appare molto di raro...

2 UNA DIFFICILE DECISIONE

MESS. TROPIC

Una ragazza che incontrerai in una delle capanne ti proporrà di scambiare un Bellossom con il suo Corsola. Bellossom è un Pokémon raro, ma anche i Corsola non sono così facili da scovare (anche se Orocea è situata sopra una colonia di questo esotico Pokémon...).

Se accetterai lo scambio, il Corsola che riceverai porterà con sé un Mess. Tropic (e avrà un nome particolare!).

3 M'AMA, NON M'AMA...

MT 21 (FRUSTRAZIONE) | MT 27 (RITORNO)

A Orocea incontrerai un signore che dice di essere il più importante esponente del Pokémon Fan Club, nonché fratello minore del suo presidente. Potresti pensare che sia un fanfarone, ma presto scoprirai che ti tornerà utile; questo curioso personaggio, infatti, è capace di dare un giudizio attendibile sul legame che intercorre tra un Allenatore e il primo Pokémon del suo gruppo. Parla con lui: se riterrà che il tuo Pokémon è letteralmente innamorato di te, ti regalerà MT 27 (Ritorno); se invece il tuo Pokémon non ti ama riceverai MT 21 (Frustrazione).

Puoi avere sia MT 21, sia MT 27; siccome entrambe le mosse sono molto potenti, non ci stupiremmo se desiderassi ottenerle tutte e due!

Dopo che ti avrà dato una MT, parlagli ancora per sapere quanti giorni devono trascorrere prima che te ne possa dare un'altra.

PERCORSI 132, 133 & 134

Il tratto marino ad ovest di Orocea è caratterizzato da forti correnti. Quando transiterai in questa zona non potrai controllare facilmente la tua direzione, e non saranno rare le occasioni in cui ti ritroverai da tutt'altra parte che non il posto dove volevi andare. Studia bene le correnti per raggiungere le destinazioni importanti.

PERCORSO 132

PERCORSO 133

PEZZO STELLA

B

A

GRANDE PERLA

PERCORSO 134

PORTO SELCEPOLI
pag 36

1

B

2

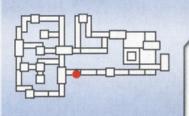
SALA INCISA
pag 85

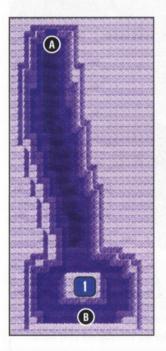
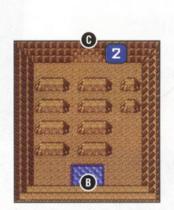
1 ALLENATORI IN AMMOLLO

Per raggiungere tutti gli Allenatori dovrai navigare parecchio, sfruttando più volte le correnti. L'Allenatore che corre su una spiaggia è senza dubbio il più difficile da trovare: per arrivare da lui entra nella corrente proprio sotto al nuotatore dai capelli rossi che troverai sul Percorso 134, e lasciati trasportare verso sud.

La corrente ti depositerà in una secca; da qui potrai usare Surf per raggiungere la spiaggia dove corre l'Allenatore.

2 SEGRETI SOTT'ACQUA

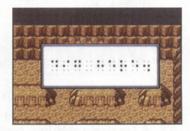
In mezzo ai flussi delle impetuose correnti acquatiche si cela un grande segreto. Per scoprire di cosa si tratta, non devi far altro che raggiungere la zona sud del Percorso 134 e buttarti nella corrente a partire dal punto illustrato nell'immagine qui sotto. Quando raggiungerai la zona di acqua scura, usa Sub per accedere al tunnel subacqueo che conduce alla Sala Incisa.

SALA INCISA

Trovare l'entrata della Sala Incisa è probabilmente una delle sfide più dure. Da qui si inizia la ricerca che condurrà a tre dei più rari Pokémon di Hoenn (talmente potenti che te ne consigliamo la cattura prima di affrontare la Lega Pokémon!).

1 RESCISSIONE DEL SIGILLO

Usando Sub nel punto 2 del Percorso 134 ti ritroverai in un canale subacqueo che conduce ad un vicolo cieco. Troverai un messaggio finemente cesellato nella roccia, ma per il momento non c'è modo di sapere che cosa voglia dire. Riemergi mentre sei davanti al messaggio per accedere ad una nuova caverna.

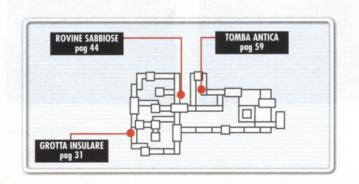
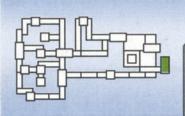
Il messaggio è scritto in Braille. A questo punto della storia non è necessario che tu lo decifri.

2 SCAVA PER LA VERITÀ PIÙ PROFONDA

Nella caverna troverai ben dieci rocce con scritte in Braille. Puoi decifrarne il contenuto con la tua semplice abilità, oppure puoi usare il codice riportato a pag. 61 del manuale di gioco.

Dopo che hai ricostruito la corrispondenza dei segni, leggi il messaggio sulla parete a nord: scoprirai come abbattere il muro, per accedere alla camera che vi si cela dietro.

Per riemergere nella caverna usa Sub solo quando ti trovi dirimpetto alla parete che porta l'iscrizione. Se usi Sub in tutti gli altri posti, invece, ti ritroverai lungo il Percorso 134.

3 UNA CHIAVE PER TRE

Nella zona più interna della caverna ti ritroverai circondato da sette collinette, ognuna delle quali porta un'iscrizione: il loro contenuto ti potrà sembrare oscuro. Quando però ne comprenderai il significato, avrai scoperto il modo per produrre un vero e proprio evento sismico... La soluzione completa del mistero richiede che tu ti metta sulle tracce di alcuni rari Pokémon, e ci pare che – stando così le cose – ne valga proprio al pena!

Il messaggio ti chiede di sistemare Relicant nella prima posizione del tuo gruppo di Pokémon, e Wailord in ultima posizione. Dopo aver provveduto in tal senso, torna nella zona più interna della caverna e mettiti di fronte alla collinetta più a nord: essa inizierà a tremare, rendendo accessibili tre antiche rovine sparse nella regione di Hoenn . Ognuna di queste tre rovine, ormai lo hai capito, è la dimora di un Pokémon rarissimo...

IRIDOPOLI

Per raggiungere la Lega Pokémon (meta ambita di tutti gli Allenatori di Pokémon) devi risalire la cascata di Iridopoli e percorrere la Via Vittoria.

1 LA GRANDE CASCATA

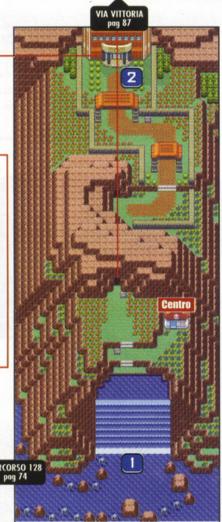
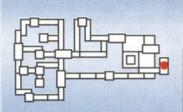
Quando avrai ottenuto MN 07 (Cascata) e la Medaglia Pioggia - che ti permette di usare Cascata al di fuori dei combattimenti - potrai risalire la grande cascata che si frappone tra te e l'altopiano di Iridopoli.

2 PREPARAZIONI FINALI

La maestosa costruzione che ospita la Lega Pokémon non manca certo di un piccolo negozio e di un luogo dove far riposare i tuoi Pokémon; organizzati al meglio per affrontare la più grande sfida che tu abbia mai incontrato!

Fai provvista di tutto ciò che ti occorre, perché quando avrai iniziato a combattere non potrai più tornare indietro.

Dopo che avrai risalito la cascata, potrai usare Volo per raggiungere la zona sud dell'altipiano; dopo che avrai raggiunto la Lega Pokémon, potrai usare Volo per raggiungere direttamente anche la zona nord..

POKéMON-MARKET			
CURA TOTALE	600	REVITALIZ.	1.500
IPERPOZIONE	1.200	RICARICA TOT	3.000
POZIONE MAX	2.500	ULTRA BALL	1.200
REPELL. MAX	700		

VIA VITTORIA

Prima di mettere piede alla Lega Pokémon devi superare la Via Vittoria; è un test da non sottovalutare, poiché lungo il tragitto troverai moltissimi Pokémon selvatici ed Allenatori che hanno il tuo stesso obiettivo, quello di diventare Campioni!

1 TUTTE LE STRADE...

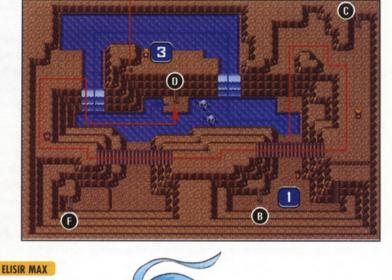
... portano all'uscita. Per raggiungere la scala contrassegnata dalla lettera "D" hai due possibilità: raggiungi la scala a nord, oltre lo specchio d'acqua, e sfrutta i ponti per raggiungere la zona a nord e quindi la scala; oppure usa Cascata per risalire la prima cascata. Se scegli la strada più lunga, dovrai combattere contro un numero maggiore di Allenatori; se scegli la scorciatoia, invece, incontrerai un Allenatore davvero speciale...

2 FATTI I MUSCOLI

Per frantumare le rocce e smuovere i macigni dovrai usare Spaccaroccia e Forza. Se però lo farai nella sequenza sbagliata, rimarrai bloccato (e allora ti toccherà uscire dal livello e rifare tutto da capo). Studia bene le tue mosse prima di agire!

PRIMO PIANO

PIANO INFERIORE

PIANO INTERMEDIO

I due livelli inferiori della Via Vittoria sono immersi nell'oscurità; dovrai usare Flash per fare un po' di luce.

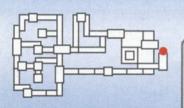
3 L'ULTIMO DEI VINCI?

Se hai affrontato e sconfitto la Famiglia Vinci (vedi pag. 44), ricorderai come i suoi membri abbiano fatto riferimento al loro promettente rampollo che se ne è andato da casa per mettere alla prova la sua abilità di Allenatore. Il Fantallenatore Vito non lo dirà esplicitamente, ma è molto probabile che la famiglia di cui parlerà - dopo che lo avrai sconfitto - sia proprio la Famiglia Vinci.

4 NEMICI-AMICI PER LA PELLE

Lino è uno dei tuoi migliori amici: lo hai aiutato a catturare il suo primo Pokémon, hai combattuto con lui insegnandogli la dura realtà della vita degli Allenatori, ne hai condiviso sogni e speranze. Il vostro incontro sulla Via Vittoria, però, significa solo una cosa: dovete affrontare l'ultimo e durissimo scontro tra di voi! Il Ralts di Lino si è ormai completamente evoluto in un potentissimo Gardevoir (tipo Psico), e anche gli altri Pokémon di Lino sono diventati temibili. Per superare la Via Vittoria è fondamentale che tu sconfigga Lino.

Per sconfiggere il Gardevoir di Lino è consigliabile fare affidamento su attacchi di tipo Coleottero, Spettro e Buio.

Lino verrà registrato tra gli Allenatori quando sarai Campione della Lega Pokémon.

LA LEGA POKéMON

Studia i tuoi formidabili avversari prima di affrontarli. Fosco, Ester, Frida e Drake si mangiano gli Allenatori a colazione, altroché se lo fanno! Per tacere poi del Campione della Lega Pokémon che, con il suo letale gruppo di Pokémon, non teme confronto alcuno: se vuoi reclamare il suo titolo, accomodati (ma sappi che non sarà una passeggiata).

LA PREPARAZIONE

Analizza attentamente i 26 mostri dei 5 Allenatori che dovrai sfidare; scopri i loro punti deboli e organizza il tuo gruppo di Pokémon in modo da poter sfruttare ogni vantaggio tattico. Cerca di non mandare in campo mostri che non siano almeno di Livello 45; sfrutta tutti i moltiplicatori che puoi, non trascurando di assegnare ad ogni Pokémon l'oggetto che risponde meglio allo scopo. La tabella a destra indica quali Pokémon è meglio usare per ogni tipo di mossa (con riferimento ai combattimenti che dovrai sostenere).

TIPO ATTACCO	POKéMON RACCOMANDATO
ELETTRICO	MAGNETON, MANECTRIC
FUOCO	CAMERUPT, NINETALES
LOTTA	HARIYAMA, BLAZIKEN
GHIACCIO	WALREIN, GLALIE
ACQUA	WAILORD, KYOGRE
TERRA	GROUDON, GOLEM

I QUATTRO FOSCO

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: LOTTA, COLEOTTERO

Fosco è lo specialista dei Pokémon di tipo Buio: farai bene a usare Pokémon di tipo Lotta. Quando però Fosco farà entrare in campo Absol e Shiftry, metti al riparo i tuoi Pokémon di tipo Lotta o verranno spazzati via da mosse come Aeroassalto ed Extrasenso. Quando in campo ci saranno i Pokémon di tipo Erba e Buio di Fosco, invece, schiantali con un Pokémon di tipo Coleottero (che, nei loro confronti, gode di un moltiplicatore di danno pari a due). Non usare assolutamente Pokémon di tipo Psico, o verranno annientati da quelli di tipo Buio.

MIGHTYENA	LIVELLO 46	BUIO
TURBOSABBIA	TERRA	
BOATO	NORMALE	
RIDUTTORE	NORMALE	
SGRANOCCHIO	BUIO	

SHARPEDO	LIVELLO 48	ACQUA-BUIO
BULLO	NORMALE	
LACERAZIONE	NORMALE	
SURF	ACQUA	
SGRANOCCHIO	BUIO	

SHIFTRY	LIVELLO 48	ERBA - BUIO
BRUCIAPELO	NORMALE	
BULLO	NORMALE	
DOPPIOTEAM	NORMALE	
EXTRASENSO	PSICO	

ABSOL	LIVELLO 49	BUIO
SCIPPO	BUIO	
AEROASSALTO	VOLANTE	
DANZASPADA	NORMALE	
LACERAZIONE	NORMALE	

CACTURNE	LIVELLO 46	ERBA - BUIO
COTTONSPORA	ERBA	
PUGNOSPINE	ERBA	
FINTA	BUIO	
PARASSISEME	ERBA	

I QUATTRO ESTER

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: SPETTRO, BUIO

Nel corso del suo allenamento sul Monte Pira, Ester ha sviluppato un forte legame con i Pokémon di tipo Spettro. Solo gli attacchi di tipo Spettro e Buio sono efficaci contro i Pokémon di tipo Spettro, in particolar modo se eseguiti da Pokémon di tipo Buio. Gli attacchi di tipo Normale e Lotta, invece, sono completamente inutili. Usa Pokémon di tipo Acciaio se desideri mettere in atto una tattica difensiva.

DUSCLOPS	LIVELLO 48	SPETTRO
DIVINAZIONE	PSICO	
MALEDIZIONE	?	
STORDIRAGGIO	SPETTRO	
PUGNODOMBRA	SPETTRO	

BANETTE	LIVELLO 49	SPETTRO
PSICHICO	PSICO	
TOSSINA	VELENO	
PALLA OMBRA	SPETTRO	
BARATTO	PSICO	

BANETTE	LIVELLO 49	SPETTRO
DISPETTO	SPETTRO	
FUOCOFATUO	FUOCO	
PALLA OMBRA	SPETTRO	
FINTA	BUIO	

DUSCLOPS	LIVELLO 51	SPETTRO
GELORAGGIO	GHIACCIO	
PALLA OMBRA	SPETTRO	
STORDIRAGGIO	SPETTRO	
TERREMOTO	TERRA	

SABLEYE	LIVELLO 50	BUIO-SPET.
PSICHICO	PSICO	
PALLA OMBRA	SPETTRO	
FINTA	BUIO	
ATTRAZIONE	NORMALE	

I QUATTRO FRIDA

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: LOTTA, ELETTRICO

I Pokémon di Glacia appartengono al tipo Ghiaccio, e la maggior parte di essi ha doppia tipologia. Contro i Pokémon di Glacia nessun tipo di attacco gode di moltiplicatori di danno, ma per fortuna le mosse di tipo Elettrico e Lotta risulteranno estremamente funzionali. Se metti in campo Pokémon che hanno l'abilità Grassospesso, ti garantirai inoltre una maggiore resistenza contro i Pokémon di Glacia.

GLALIE	LIVELLO 50	GHIACCIO
GRANDINE	GHIACCIO	
SCHERMOLUCE	PSICO	
GELORAGGIO	GHIACCIO	
SGRANOCCHIO	BUIO	

GLALIE	LIVELLO 52	GHIACCIO
GRANDINE	GHIACCIO	
PALLA OMBRA	SPETTRO	
GELORAGGIO	GHIACCIO	
SGRANOCCHIO	BUIO	

SEALEO	LIVELLO 50	GHIAC.-ACQUA
SURF	ACQUA	
PALLA GELO	GHIACCIO	
GRANDINE	GHIACCIO	
CORPOSCONTRO	NORMALE	

WALREIN	LIVELLO 53	GHIAC.-ACQUA
SURF	ACQUA	
CORPOSCONTRO	NORMALE	
BORA	GHIACCIO	
PUROGELO	GHIACCIO	

SEALEO	LIVELLO 52	GHIAC.-ACQUA
GRANDINE	GHIACCIO	
BORA	GHIACCIO	
ATTRAZIONE	NORMALE	
SUB	ACQUA	

I QUATTRO DRAKE

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: DRAGO, GHIACCIO

Drake dispone di un invidiabile esercito di Pokémon di tipo Drago, alcuni dei quali hanno doppia tipologia. Contro di lui ti consigliamo di usare mosse di tipo Drago senza però usare Pokémon di tipo Drago (particolarmente vulnerabili agli attacchi di Drake). Contro i due Flygon saranno utilissimi attacchi di tipo Ghiaccio (a patto che non vengano eseguiti da Pokémon di tipo Ghiaccio, perché quattro dei Pokémon di Drake hanno degli attacchi che li possono schiantare in un colpo solo!).

SHELGON	LIVELLO 52	DRAGO
ROCCIOTOMBA	ROCCIA	
DRAGARTIGLI	DRAGO	
PROTEZIONE	NORMALE	
SGRANOCCHIO	BUIO	

FLYGON	LIVELLO 53	TERRA-DRAGO
DRAGOSPIRO	DRAGO	
LANCIAFIAMME	FUOCO	
TURBOSABBIA	TERRA	
SGRANOCCHIO	BUIO	

ALTARIA	LIVELLO 54	DRAGO-VOLAN.
DRAGODANZA	DRAGO	
DRAGOSPIRO	DRAGO	
RIDUTTORE	NORMALE	
RINFRESCATA	NORMALE	

SALAMENCE	LIVELLO 55	DRAGO-VOLAN.
DRAGARTIGLI	DRAGO	
SGRANOCCHIO	BUIO	
LANCIAFIAMME	FUOCO	
VOLO	VOLANTE	

FLYGON	LIVELLO 53	TERRA-DRAGO
TERREMPESTA	ROCCIA	
FOSSA	TERRA	
DRAGOSPIRO	DRAGO	
VOLO	VOLANTE	

IL CAMPIONE ROCCO

TIPOLOGIA DELLE MOSSE RACCOMANDATE: FUOCO, ACQUA, LOTTA

I Pokémon di Rocco hanno ben pochi punti deboli. Per battere Aggron puoi contare su mosse di tipo Lotta o Terra, mentre per gli altri Pokémon di tipo Acciaio dovresti impiegare mosse di tipo Fuoco (contro Skarmory sono molto utili anche le mosse di tipo Elettrico). Quanto al resto, una oculata combinazione di mosse di tipo Lotta e Acqua dovrebbe servire allo scopo: quello di battere Rocco e diventare Campione della Lega Pokèmon!

SKARMORY	LIVELLO 57	ACCIAIO-VOLA.
TOSSINA	VELENO	
ALACCIAIO	ACCIAIO	
AEROASSALTO	VOLANTE	
PUNTE	TERRA	

CRADILY	LIVELLO 56	ROCCIA-ERBA
STORDIRAGGIO	SPETTRO	
FANGOBOMBA	VELENO	
FORZANTICA	ROCCIA	
GIGASSORBIM.	ERBA	

CLAYDOL	LIVELLO 55	TERRA - PSICO
SCHERMOLUCE	PSICO	
FORZANTICA	ROCCIA	
RIFLESSO	PSICO	
TERREMOTO	TERRA	

ARMALDO	LIVELLO 56	ROCC.-COLEOT.
LACERAZIONE	NORMALE	
FORZANTICA	ROCCIA	
AEROASSALTO	VOLANTE	
IDROPULSAR	ACQUA	

AGGRON	LIVELLO 56	ACCIAIO-ROCC.
TERREMOTO	TERRA	
TUONO	ELETTRICO	
DRAGARTIGLI	DRAGO	
SOLARRAGGIO	ERBA	

METAGROSS	LIVELLO 58	ACCIAIO-PSICO
TERREMOTO	TERRA	
METEORPUGNO	ACCIAIO	
PSICHICO	PSICO	
IPERRAGGIO	NORMALE	

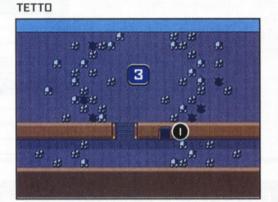
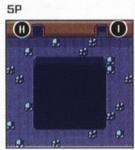
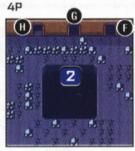
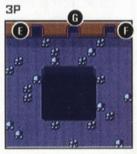
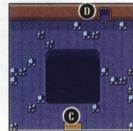
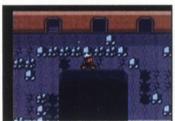
TORRE DEI CIELI

Gli abitanti di Orocea hanno avvistato un Pokémon raro ma, fino a quando non sarai Campione della Lega Pokémon, tutto ciò resterà una mera curiosità. Una volta conquistato il titolo potrai scorgere la Torre dei Cieli ergersi sul Percorso 131; potrai quindi penetrare al suo interno e catturare quel raro Pokémon. Per farlo dovrai superare la sfida più difficile: diventare Campione della Bici Corsa!

1 UNA TORRE PENCOLANTE

I pavimenti della Torre del Cielo sono assai vecchi e malmessi: se ci passerai sopra a tutta velocità - con la Bici Corsa – potrai superare le zone più pericolose prima che collassino. Nei piani superiori dovrai essere in grado di sterzare molte volte di seguito senza perdere velocità né sbattere contro gli ostacoli... Che ne dici, ti senti pronto?

Se non hai la Bici Corsa, usa Volo per raggiungere Bici Clelio a Ciclamipoli, quindi usa di nuovo Volo per tornare a Crocea e da lì – con Surf – raggiungi la Torre dei Cieli.

2 FRENA E CADI!

La prova più difficile che dovrai affrontare con la Bici Corsa ti impone di sterzare tre volte attorno agli angoli prima di trovarti di fronte ad un vicolo cieco. A questo punto dovrai frenare con tempestività in modo da fermarti esattamente sulla piastrella crepata che sta al centro. Se riuscirai a farlo, ti ritroverai nel punto giusto al piano di sotto.

3 IL SERPENTE ALATO

Rayquaza, Pokémon di tipo Drago - Volante, se ne sta tranquillo in cima alla Torre del Cielo (l'unico posto di Hoenn dove è possibile incontrarlo). Avrai solo una possibilità di catturare Rayquaza, quindi preparati al meglio e porta con te qualche Ultra Ball (o addirittura la Master Ball): questo Pokémon è un vero duro!

TETTO

5P

4P

3P

2P

PIANO TERRA

PERCORSO 131 pag 83

M/N MAREA

Dopo esser diventato Campione della Lega Pokémon, tuo padre ti consegnerà un regalo da parte del Sig. Marino – un biglietto per la M/N Marea, fresca di cantiere. Grazie a questo biglietto potrai salire a bordo della nave che fa spola tra Porto Selcepoli, Porto Alghepoli e la Torre Lotta. Durante il tragitto puoi anche trovare il tempo per combattere con i compagni di viaggio...

TORRE LOTTA pag 92
PORTO SELCEPOLI pag 36
PORTO ALGHEPOLI pag 64

1 L'AMICO RITROVATO

Tempo addietro il Sig. Marino aveva deciso di ritirarsi a vita privata ma, dopo aver visto la M/N Marea, non ha potuto rifiutarne la carica di Capitano Onorario (può ben essere che lo spirito di marinaio si sia ridestato in lui mentre ti portava in giro sulla sua barca, chissà...).

2 BATTAGLIE NAVALI

La M/N Marea ha otto cabine, sei delle quali ospitano altrettanti Allenatori che non sanno come occupare il tempo; sono tutti un po' sbruffoni, dal momento che non esitano a magnificare senza sosta né misura la bravura dei loro Pokémon, e accetteranno di buon grado di combattere con te.

Per combattere con gli Allenatori entra nelle cabine e avvicinati a loro; ti daranno il benvenuto, doppiamente felici per la possibilità che gli offri di sfidare un Campione della lega Pokémon!

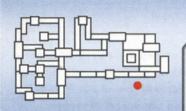
3 UNA MOSSA SUBDOLA MT 49 (SCIPPO)

Entra nella cabina in alto a destra e parla con lo sfuggente personaggio che sta rovistando nella spazzatura. Ti darà MT 49 (Scippo), una mossa davvero subdola: un Pokémon che ne faccia uso in battaglia si metterà in attesa della mossa del suo avversario e, se questa mossa non gli arreca danno, la ruberà per un turno rivoltandola contro al nemico.

4 AVANZI TRA GLI AVANZI

Dopo aver battuto i due marinai che si occupano delle pulizie, controlla nel cestino in alto a sinistra per trovare Avanzi. Si tratta di un oggetto che, durante un combattimento, permette ad un Pokémon di riguadagnare qualche punto ad ogni turno. Peccato che i due marinai facciano bene il loro lavoro: negli altri cestini non troverai nulla!

5 TUTTI A NANNA

Il tragitto tra Porto Selcepoli e Porto Alghepoli è molto lungo: per passare il tempo fai qualche sonnellino nella tua cabina (e se non esplori la nave per intero è probabile che tu ne debba fare due!).

TORRE LOTTA

Essere Campione della Lega Pokémon comporta nuove opportunità, come quelle di combattere nella Torre Lotta e di salire a bordo della M/N Marea. La Torre Lotta è dove i migliori Allenatori si danno battaglia per mettere in mostra la loro bravura e per vincere premi; la prima volta che vorrai accedere alla Torre Lotta dovrai raggiungerla con la M/N Marea, successivamente potrai sfruttare Volo.

SI DIA IL VIA ALLA BATTAGLIA!

Nella Torre Lotta gli Allenatori partecipano a veri e propri tornei ad eliminazione diretta non solo per accrescere la loro notorietà, ma anche per vincere i lauti premi. Nella Torre Lotta bisogna sconfiggere sette Allenatori, uno dopo l'altro e senza interruzioni; se ti sembra facile, aspetta di aver preso conoscenza delle particolari regole che presiedono ai combattimenti per cambiare rapidamente idea! Chi riesce nell'impresa, però, viene salutato come il più grande Allenatore dell'intera Regione: si direbbe un titolo tagliato su misura per te, non credi?!

Mostra il biglietto che ti ha spedito il Sig. Marino per salire a bordo della M/N Marea.

Quando la Torre Lotta verrà registrata sulla mappa potrai raggiungerla anche in Volo.

Parla con il portiere all'entrata della Torre Lotta per ricevere informazioni sui tornei e per registrarti.

Scegli se vuoi combattere nella stanza del Livello 50 o in quella del Livello 100. Potrai impiegare fino a tre Pokémon in ogni battaglia.

Una volta scelta una stanza, dovrai sconfiggere sette allenatori. Un addetto della Torre Lotta ristabilirà la salute dei tuoi Pokémon tra i combattimenti.

Se riesci a vincere, vai alla Reception della Torre Lotta per ritirare il tuo premio (la lista di tutti i premi è riportata qui sotto).

REGOLE DELLA TORRE LOTTA

La Torre Lotta ha delle regole particolari che tutti i combattenti devono rispettare (vedi sotto). Si tratta di regole affatto diverse da quelle che presiedono ai normali combattimenti tra Pokémon, ed impongono agli Allenatori di studiare strategie del tutto nuove. Solo i migliori saranno in grado di vincere, nella Torre Lotta!

- Solo tre Pokémon possono prendere parte al combattimento.
- I Pokémon devono essere uno diverso dall'altro.
- Alcuni Pokémon non possono accedere ai combattimenti (Kyogre, Groudon, etc.).
- Non è possibile assegnare lo stesso oggetto a due Pokémon; sono ammesse solo determinate tipologie di oggetti; non è possibile usare oggetti tra una battaglia e l'altra.
- Alcuni Pokémon potrebbero avere restrizioni particolari circa il Livello.
- Un addetto della Torre Lotta ristabilisce completamente i tuoi Pokémon dopo ogni battaglia.
- Ritira il tuo premio alla Reception dopo aver sconfitto sette Allenatori.
- I Pokémon non guadagnano punti esperienza dai combattimenti.
- Quando combatti contro Pokémon che non hai mai visto prima, essi non verranno registrati sul tuo Pokédex.

PREMI TORRE LOTTA

SCONFIGGI TUTTI E SETTE GLI ALLENATORI	
Dalla 1ª alla 5ª vittoria	**Dalla 6ª vittoria in avanti**
PS-SU	LUMINPOLVERE
PROTEINA	ERBACHIARA
FERRO	RAPIDARTIGLI
CARBURANTE	MENTALERBA
CALCIO	BANDASCELTA
ZINCO	ROCCIA DI RE
	BANDANA
	MIRINO
	AVANZI

50 VITTORIE
FIOCCO
SCUDO ARGENTO

100 VITTORIE
SCUDO ORO

ASSORTIMENTO STRATEGICO

Nella Torre Lotta potrai mandare in campo solo tre Pokémon, i quali dovranno vedersela contro tutti e sette gli Allenatori rivali. Tra una battaglia e l'altra un addetto della Torre Lotta ristabilirà PS e PP dei tuoi Pokémon, ma tu non potrai usare nessun oggetto. Elabora un assortimento strategico dei tuoi tre mostri, in modo che ognuno di essi copra le carenze dell'altro.

ESEMPIO DI TEAM

Quando componi il tuo trio, scegli accuratamente i suoi elementi; i Pokémon con doppia tipologia sono sempre molto indicati, ma ricordati di basare le tue scelte innanzitutto sulle loro mosse. Ogni Pokémon deve essere in grado di sopperire alle carenze di quello che lo precede, in modo da avere sempre le spalle coperte.

OGGETTI UTILI

Tu, in qualità di Allenatore, non puoi usare nessun oggetto nel corso delle battaglie, ma nulla ti vieta di assegnarli ai tuoi Pokémon perché ne facciano uso in caso di necessità (assegna oggetti che curino le ferite, che annullino le alterazioni delle loro condizioni o che gli possano garantire qualche vantaggio in fase di attacco o difesa).

La Conchinella è un oggetto davvero strepitoso: ogni volta che il nemico viene danneggiato, il Pokémon a cui è assegnata viene rifornito di PS!

Oggetti raccomandati nella torre lotta

OGGETTO	DESCRIZIONE	LOCAZIONE
RAPIDARTIGLI	Aumenta la possibilità di attaccare per primo	Ferrugipoli/Pokémon selvatici
AVANZI	Ristabilisce gradualmente i PS durante i combattimenti	Torre Lotta
ROCCIA DI RE	Quando l'avversario è colpito, può esserne stordito	Ciclamipoli/Hariyama selvatici
CONCHINELLA	Ristabilisce i PS per 1/8 del danno inferto all'avversario	Grotta Ondosa
BACCACEDRO	Restituisce 30 PS quando questi sono a metà (o meno)	Porto Alghepoli/Percorsi 118, 119, 123/ Linone selvatico
MAREAROMA	Diminuisce la precisione dell'avversario; invoglia Wobbuffet a produrre un uovo mentre è affidato alla Pensione Pokémon	Monte Pira
ERBACHIARA	Cura le alterazioni di stato	Percorso 104

CONTROLLA I TUOI PROGRESSI

Potrai controllare i tuoi progressi alla Reception della Torre Lotta oppure consultando la tua Scheda Allenatore: in entrambi i casi potrai prendere visione del tuo punteggio attuale e di quello più alto in assoluto.

Il PC alla Reception registra il punteggio della battaglia corrente, nonché il tuo punteggio migliore in assoluto.

Dopo aver vinto una battaglia alla Torre Lotta, puoi consultare i tuoi record sul retro della tua Scheda Allenatore.

CREA IL TUO MOTTO

Se hai scambiato le registrazioni con un amico, egli potrà apparire nella Torre Lotta come rivale! Il messaggio di sei parole che hai inventato accompagnerà la tua registrazione nel suo gioco, e lo stesso accadrà con il tuo amico.

Parla con il ragazzo che sta davanti al PC della Torre Lotta per creare il tuo motto.

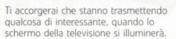
Combina sei parole per creare il motto che pronuncerai all'inizio di ogni battaglia!

DOPO IL CAMPIONATO

Dopo essere diventato il Campione della Lega Pokémon troverai altre sfide da affrontare, per dimostrare una volta di più che sei l'Allenatore più in gamba di tutta Hoenn! I Pokémon più rari sono in attesa di un nuovo padrone... Che aspetti!?

TIENI D'OCCHIO LA TELEVISIONE

Dopo aver conquistato il titolo di Campione della Lega Pokémon ed essere entrato nella Sala d'Onore, la televisione trasmetterà programmi inediti. Quando scorgi una televisione illuminata, corri a controllare che cosa trasmettono; potresti raccogliere informazioni preziose su manifestazioni particolari, Pokémon rari o svendite... Non sai mai che cosa può accadere, quando sei a Hoenn!

Ti accorgerai che stanno trasmettendo qualcosa di interessante, quando lo schermo della televisione si illuminerà.

Se trasmettono un programma relativo ad un certo luogo, sbrigati a correre là!

Tipi di Programmi

- PUBBLICITÀ DELL'ENERGIVENDOLO DI PORTO SELCEPOLI: LA SUA MERCANZIA È IN VENDITA A METÀ PREZZO!
- AVVISTAMENTO DI POKÉMON: CORRI NELLA ZONA INDICATA, DOVE TROVERAI UN INASPETTATO AUMENTO NELLA POPOLAZIONE DI UNA DATA SPECIE POKÉMON.
- PUBBLICITÀ DEL CASINÒ DI CICLAMIPOLI: PER UN CERTO PERIODO I PREMI SONO STATI AUMENTATI.
- PUBBLICITÀ DEL CENTRO COMMERCIALE DI VERDEAZZUPOLI: OGGETTI A PREZZO SPECIALE IN VENDITA ALL'ULTIMO PIANO.

L'APPARIZIONE DI LATIAS O LATIOS

Un altro dei programmi trasmessi dalla televisione riguarderà gli avvistamenti di un Pokémon rarissimo, e fornirà indicazioni sulla zona delle sue manifestazioni. Nella Versione Rubino si tratterà di Latios, mentre nella Versione Zaffiro si tratterà di Latias. Dopo aver incontrato per la prima volta questo strabiliante Pokémon di tipo Drago - Psico, potrai consultare il Pokédex per avere altre informazioni sul suo habitat.

Se stai giocando con la Versione Zaffiro, dovrai metterti sulle tracce della luccicante Latias.

Se stai giocando con la Versione Rubino, avrai a che fare con l'elegante Latios.

Con la RIVISTA per chi gioca alla GRANDE, questo mese:

SOUL REAVER 2

AZIONE MOZZAFIATO TRA I SIGNORI DELLA NOTTE!

E DA OGGI PUOI SCEGLIERE!
RIVISTA+ GIOCO COMPLETO+ DVD A SOLI € 7,70
OPPURE
RIVISTA+ GIOCO COMPLETO+ 3 CD A € 6,70

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIU' DI 4 GB! IL GIOCO COMPLETO SOUL REAVER 2

PROVATO! JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY
Duelli a colpi di spada laser Lucas sfida i colossi degli FPS...

ANTEPRIMA! CALL OF DUTY
Ancora Seconda Guerra Mondiale, con il gioco che osa attaccare Medal of Honor!

PROVA ESCLUSIVA! HALO!
L'attesa è finita... Bungie torna alla grande sui nostri PC con lo sparatutto che ha furoreggiato su Xbox!

INOLTRE...
Il mondo dei GdR per PC!
Consigli per GTA Vice City!
11 giochi testati a fondo:
Conflict Desert Storm 2
Republic, Lionheart e altri...

gamesradar.it

Il meglio per i videogiocatori

IO AMO
"Perché ne fa di tutti i colori"
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE SP
SELECT
START
96
GAME BOY ADVANCE

QUANDO IL MONDO È IN PERICOLO,
ARRIVANO I SUPEREROI.

In Super Mario Bros. 3, Mario è dotato di nuovi superpoteri per sconfiggere i nemici e salvare il mondo. Prova l'esperienza di uno dei giochi più venduti nella storia dei videogame - ora con nuovi effetti sonori e una grafica straordinaria.

SUPER MARIO BROS. 3.
Solo per Game Boy Advance.

GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.it